9 GIGÁS DUPLA DVD ROM

TELJES STRATÉGIA MAGYARUL: **GANGLAND**

+ **THE BATTLE FOR WESNOTH** - BONUSZ JÁTÉK A DVD-N!

+ 500 MEGA **EXKLUZÍV BLACK & WHITE 2** VIDEÓ!

SIMS 2 VIDEO SZAPPANOPERA 1. RÉSZ **MAGYARUL**

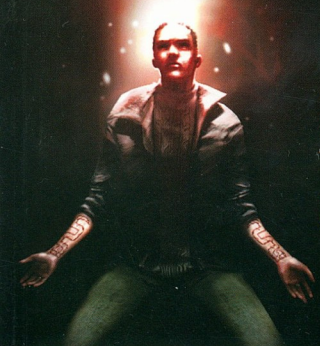
PC.GAMES

DVD EDITION

FAHRENHEIT

MEGA TESZT

NEW YORK SÖTÉT SIKÁTORAIBAN INDUL A THILLER, TE LESZEL A VAD ÉS A VADÁSZ IS...



38+

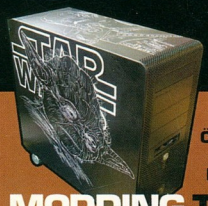
TESZT DÖMPING

Age of Empires III, Total Overdose, Fable Black & White 2, World Racing 2, Fifa 06, MotoGP 3, Bet on Soldier, Brothers in Arms: EiB

EXKLUZÍV BETEKINTÉS

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

2013-BA KALAUZOL EL BENNÜNKET **TOM CLANCY** LEGÚJABB JÁTÉKA, MELY AZ EDDIGI LEGDÖGÖSEBB A SOROZATBAN...



A LEGVADABB ÖTLETEK MELYEK CSAK VALAHA MEGSZÜLETTEK!

MODDING TALLÓZÓ

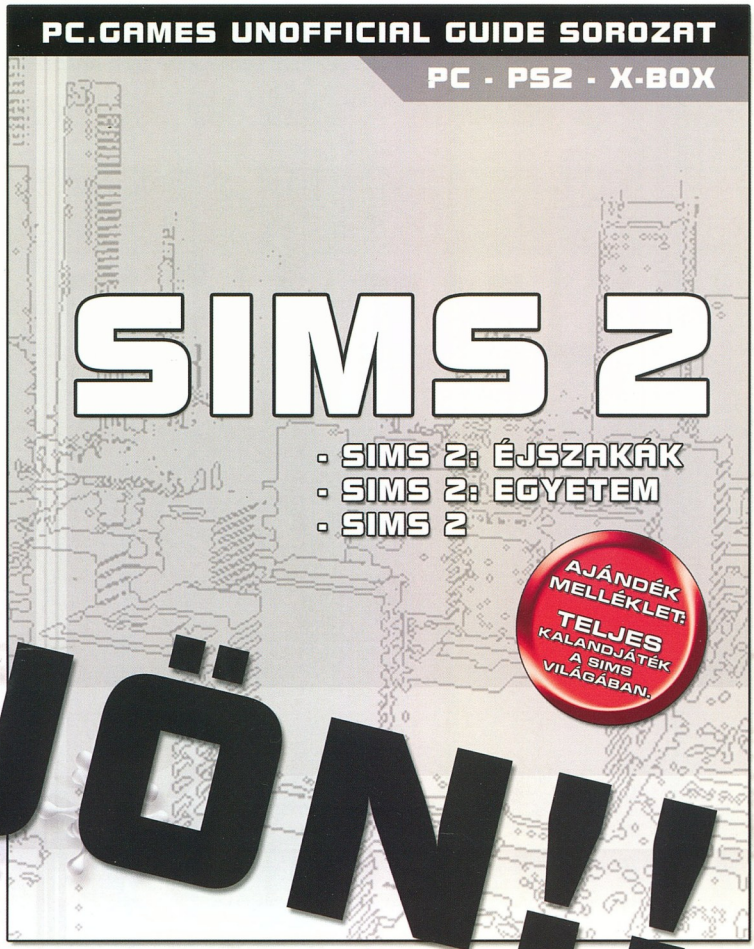
PÉNZ ÉS JÁTÉK

PÉNZKERESET JÁTÉKKAL ÉS PÉNZNYELŐ PROGRAMOK E HAVI KIEMELT TÉMÁNKBAN

GAME PRESS

2005/5 október 1996 ft

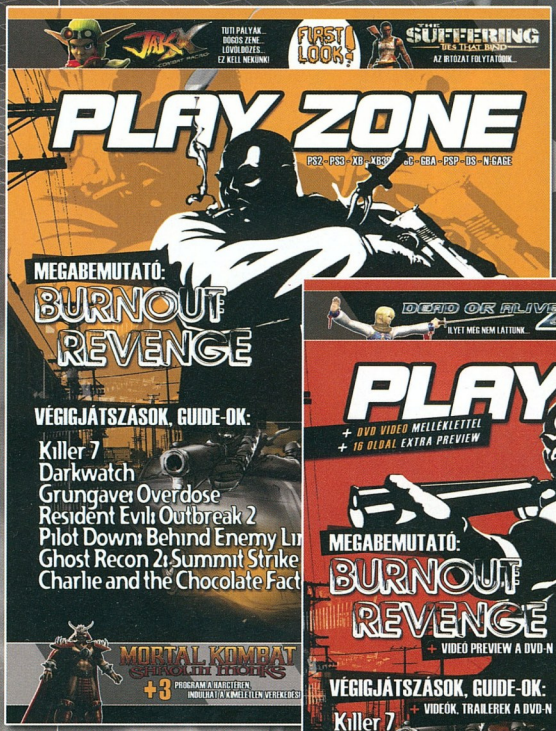
A LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB

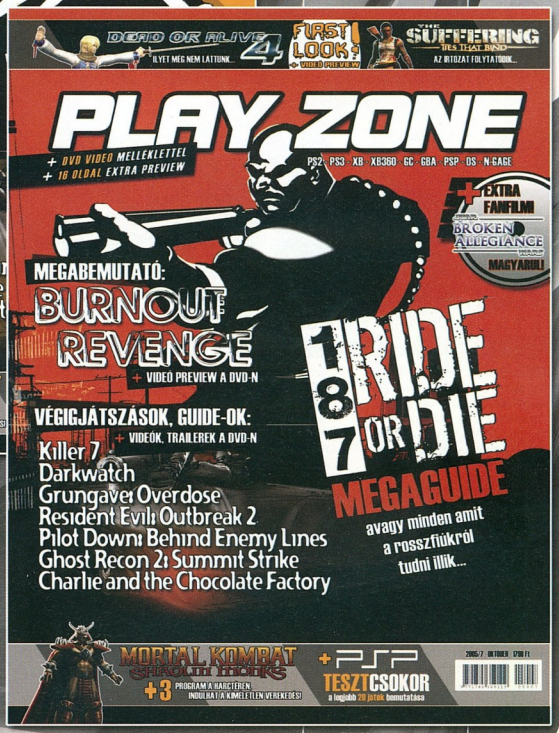


JEGYEZD ELŐ MOST ÉS ZSEBELD BE A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

MINDEN ELŐRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA SIMS 2 MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

ELŐJEGYEZHETŐ: 06-1-379-7989 vagy PC.GAMES 1325 Bp. Pf.: 315



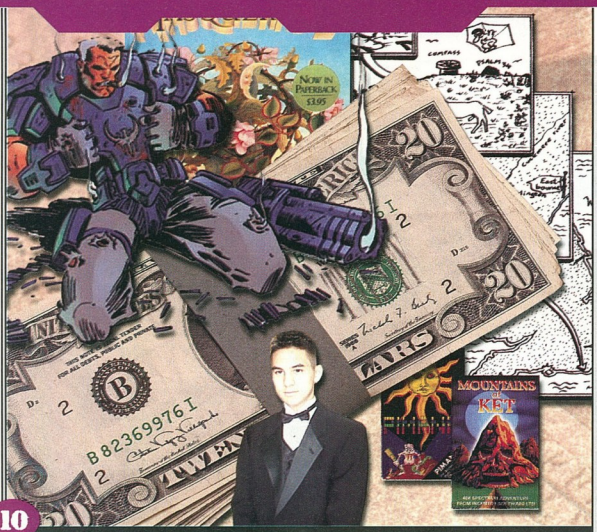


X 2 ÓRÁNYI MINŐSÉGI VIDEÓ

X 16 EXTRA MELLÉKLET OLDAL

MAGYARORSZÁG EGYETLEN DVD MELLÉKLETES KONZOL LAPJA

A PLAY ZONE



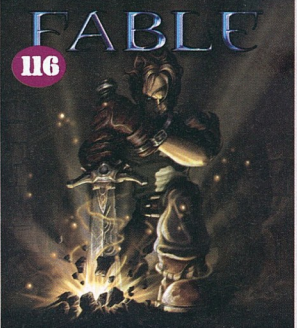
10

VERSENYEK, ATLÉTÁK ÉS PÉNZ

Idén ötödik alkalommal kerül megrendezésre a World Cyber Games, a világ egyik legnagyobb videojáték-versenye. A novemberi, szingapúri nagydöntőre 70 ország 800 versenyzőjét várják, hogy megmérkőzzenek a több ezer dolláros pénzdíjakért - a külsőségek, a méretek alig maradnak el a "rendes" sportesemények megszokottaktól. Eközben a népszerű MMOG-k tucatjain tízmilliónyi játékos küzd egymással napról-napra, és immár valódi pénzek cserélnek gazdát, valódi tőzsdén. Egészen elképesztő mindez, de egyáltalán nem meglepő, hiszen a videojáték-ipar ma már többmilliárd dolláros üzlet.

106

A moddingolásnak két fajtája létezik: a Case Modding és Case Construction. Míg előbbi a már meglevő, készen a boltban kapható szabvány házak átfaragását jelzi, addig az utóbbi a sokkal nagyobb kreativitást igénylő, egyedi házak építését. Cikkünkben belekapirgálunk a „hagyományos" moddingolás rejtelmeibe.



116

A Fable annak idején csudát ígért, végül Xboxon átlagnál jobbat teljesített. Szerethető, kellemes cím, hibáktól nem mentes, mégis kötelező. A PC-s verzió egy plusz fejezettel bővült, ami szintén öröm, ám sajnos megmaradt a konzolos mellékíz, és pár régebbi hiba. Molyneux zseni, ezt eddig is tudtuk, ha ő mesél, arra oda kell figyelni.

KIEMELT BEMUTATÓK

32

Age of Empires III

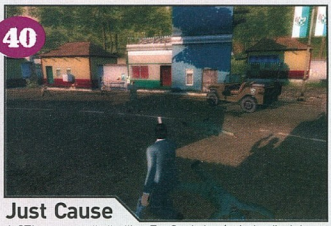
A hosszú várakozás után végre tesztelhettük is a szerkesztőség leginkább várt stratégiai játékát.

34

King Kong

Peter Jackson újra filmet forgat, Michel Ancel újra játékot fejleszt. Ez egy gyönyörű barátság kezdete...

40



Just Cause

A GTA sorozatot ötvözzük a Far Cry helyszíneivel, adjunk hozzá 25 fegyvert és 100 kipróbálható járművet. Hogy hangzik?

42

Dark Messiah of MM

Egy FPS nézetben játszódó Might and Magic kaland, ami szebb lesz mint a Half-Life 2? Hova küldjük a pénzt?

TARTALOM

CÍMLAPSZTORI

GHOST RECON 3

Közeleg a szellemek harmadik eljövetele, úgy tűnik, a sorozat legújabb része megreformálja a taktikai fps-ek kategóriáját.

28

BLACK & WHITE 2

Istennek lenni jó dolog, főleg egy olyan gyönyörű, és átgondolt játékban, mint a tegnapi Black & White második epizódja.

60

PC.GAMES A HÓNAP JÁTÉKA

AKCIÓ

GHOST RECON 3: ADVANCED WARFIGHTER	28
KING KONG	34
JUST CAUSE	40
TOTAL OVERDOSE	45
BET ON SOLDIER	48
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	50

SZIMULÁTOR

FOOTBALL MANAGER 2006	26
MOTOGP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3	74
HEROES OF THE PACIFIC	78
NHL 06	80
FIFA 06	82
WORLD RACING 2	84

STRATÉGIA

AGE OF EMPIRES III	32
SIMS 2: ÉJSZAKÁK	53
EARTH 2160	56
BLITZKRIEG 2	58
BLACK & WHITE 2	60

HARDVER

BILLENTY S-JÁTÉKOS	89
HARDVER HÍREK	90
PIACI KÖRKÉP	92
CHILI MULTIMÉDIÁS CUCCOK	94
MINDENTUDÓ INNO MÜTY RÖK	96
MEGFIZETHETŐ VIDEO-KÁRTYÁK	98
QUAKE III SOURCE BEMUTATÓ	102
OPTIKAI TUNING	106

KALAND/RPG

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC	42
FAHRENHEIT	46
DUNGEON SIEGE II	68
FABLE	70

ROVATOK

DVD TARTALOM	6
TELJES JÁTÉK	8
KIEMELT TÉMA	10
HÍREK	16
TERVEZŐASZTAL	110
TÁRSASJÁTÉK	112
FILMES JÁTÉKOK JÁTÉKOS FILMEK	114
VÉGIGJÁTSZÁS	116
NETES JÁTÉKOK	122
RETRO ROVAT	124
HELP	126
CELERON, SZEX GYENGÉDSÉG	128

KIEMELT LEÍRÁSOK

45

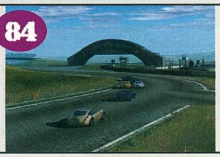
TOTAL OVERDOSE
Csakis a legjobbaktól szabad lopni, és ezt jól tudták a program fejlesztői.

50

BROTHERS IN ARMS: EIB
A játék első kiegészítője semmilyen szempontból sem okozott csalódást.

65

FAHRENHEIT
Végre egy egyedi kalandjáték, ami ráadásul rémisztőbb, mint a Doom 3.



84

WORLD RACING 2
A WR2 megpróbálja visszaadni az eredeti Need for Speed hangulatot.

INTRO

Sziasztok!

Az előző számban elkövetett „apró" változtatásaink elnyerték a tetszéseteket, legalábbis dicsérő szavaitokból ez következik. Igyekszünk tovább haladni ezen az úton, de persze a külalak csinosításával mellett nagy hangsúlyt helyezünk a tartalomra is. Ennek látható jeleként most is ütős tartalommal kerül elétek a PC.GAMES, a hatalmas review dömping mellett igazi nagyágyú bemutatókat is felvonultatunk oldalainkon. Minden műfajt igyekeztünk belevonni a nagy seregszemlébe, ez úgy érezzük sikerült is, hiszen bőven akad akciójáték, stratégia és persze kaland/RPG game. Több interjú is színesíti leírásainkat, ezeket külön a figyelmetekbe ajánljuk, hiszen egy-két elejtett fejlesztői mondat nagyon sokat sejtethet a játékról.

Hasonlóképpen izgalmas és érdekes anyagok kerültek fel a mostani DVD-nkre, igyekeztünk itt is extra tartalommal kedveskedni a hűséges PC.GAMES olvasóknak. Leginkább a SIMS 2 szappanopera sorozat első epizódjára és a The Fallen One nevű Battlefield Vietnam fanmozira hívnánk fel a figyelmeteket, azonban ezek mellett a degeszre tömött „így készült" könyvtár is tartogat meglepetéseket. Valószínűsítjük, hogy e havi teljes játékunk, a Gangland is tetszeni fog nektek, hiszen az eddig készült legjobb maffia játékot nyújtjuk át a korongon, mely ráadásul friss ropogós is, hiszen éppen csak egy éve jelent meg. Mindezeket megfejelve pedig teljesen magyar nyelvű, így biztos sikerre számíthat. Egyszóval a DVD hagyományos témái mellett igen sokszínű, színvonalas tallózást ígér, így hát vágjatok is bele rögtön, vagy lapozzatok bele a mostani PC.GAMES-be.

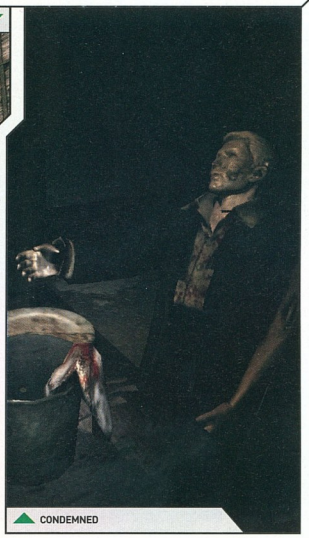
a szerkesztők

DVD TARTALOM

Mostani DVD-nk összeállításánál kitettünk magunkért, 2 oldalon fér csak el a sok cucc leírása...

QUAKE IV

GUN



CONDEMNED

Igazán nem panaszkodhatunk a mostani DVD anyagellátottságára, hiszen a beinduló őszi szezon miatt sorban jelentek meg a nagy játékok demói, egyfolytában azon gondolkodtunk mit is hagyjunk le a korongról. Persze azért nem kell félni, maradt rajta bőven nagy név. Ha már a demókat említettük, akkor kezdjük is ezen a felén, itt van mindjárt a **Bet on Soldier**, az **Age of Empires 3**, a **Blitzkrieg 2** és a **Fifa 06** demója, hogy csak a nagyobbakat említsük. Mindezt megtámogattuk egy csomó bemutató videóval is, melyekből most tényleg igen szép mennyiség gyűlt össze. Főleg az akció szekció domborít, ide mindenképpen érdemes benézni. A videó témakörnél maradva több izgalmas dolog is felkerült a korongra. Itt van mindjárt a The Fallen One nevű **BF1942** fanvideó, valamint kedvenc **HL2** szereplőnkről készült extra videó, a Few Good G-Men. Az „így készült" szekció is felduzzadt jelentősen a több, mint 500 megányi **Black & White 2** videótól, valamint **Carmack** bácsi nagy meséléstől, melyet kénytelenek voltunk megosztani veletek. A nagy sorolgatásban szinte már ki is ment a fejünkből, hogy itt van a **Gangland**, a PC.GAMES eddigi legszínvonalasabb játéka, a 2004-es program reméljük tetszeni fog nektek. Hasonlóképpen érdeklődésre tarthat számot a kizárólag a DVD-s versenyzőknek leközölt **The Battle for Wesnoth** nevű teljes stratégia játék. Az extra lehetőségeket és a teljes programokat említve ki kell emelnünk az **ACID Xpress** és a **Alibre Design Xpress** felhasználói programokat, melyeket szintén teljes verziójában élvezhetnek a DVD-s lapszámot olvasók. Felhasználói programokból találhattok még egy kazalnyit az extra dolgok között, reméljük tetszeni fognak. Nem esett most szó, a rendkívül erősre sikeredett mod és trainer válogatásról, a sok háttérképről, valamint a képmutató erősségeiről, de ezeket úgyis felfedezitek magatok is, így inkább hagyjuk, hogy beletekintsetek mostani válogatásunkba.

GANGLAND SERIAL: 99TL3-M7AS7-LANBP-U5HDV-6NVJY-8

FIGYELEM!
A játék indítása előtt a DVD korongot ki kell venni a meghajtóból, mert egyébként a program nem fog indulni.

Kellemes turkálást kívánnak:

a szerkesztők

Teljes játék / Trial verzió
A Game with a Kitty / Abe's Amazing Adventures / AS03 The Last Fighter /

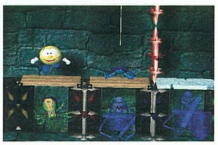
Aurikon / B.A.L.L.O / Donkey Kong Island 2 / Fly or die Free / **Gangland** / Gravity Strike / Gunroar / Katey's Quest / Mystic Balloon / Notrium / Phaelax Breakout / Planet of Cartmans 2 / Pulsoid / Race Walking 3D / Sabienchen / SolGlider / Star Ball / Star Trek The Neutral Zone / The Blue Mango Quest / The Great Mahjong / The Griffon Legend / The Snowball Fighter / The Will 2 The Castle / TORCS / Tower / Tower of GOO! / Wazzal

Demo
Bet On Soldier: Blood Sport / Star-

ship Troopers / Geneforge 3 / Myst 5 / **Axiomatic** / Fifa 06 / Heroes of Pacific /

Age of Empires 3 / Blitzkrieg 2 / Rome Total War - Barbarian Invasion

Shareware
Alien Outbreak 2 / Arkanoid Unlimited Levels / BattleFleet Pacific War /



CSAK NÁLUNK!

SIMS2 SZAPPANOPERA

Igazi csemege ez a SIMS rajongóknak, a Red vs Blue-t készítő híres csapat nekiállt egy folytatásos videó regényt írnia SIMS2-höz, amit ezentúl rendszeresen láthattok a PC.GAMES mellékletén, méghozzá magyar nyelven.

Classic Game Collection / Crystal Path / Domino Dash / Fiber Twig 2 / Fitznik / **Flying Doughman 1.5** / Four Empires / Hamsterball / Invadazoid / **Outpost Kaloki** / Ping Ball / Professor

Fizzwizzle / Stardock Reaktor / Super Tummy Bubble! / Supernova Galactic Wars / The Goobs / Traffic Jam Extreme / Trials of Werlin / Tribal Trouble / Water Bugs

Magyarítás

Star Wars: Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords / Kao the Kangaroo 2 / Advent Rising / SW: Republic Commando / Return to Mysterious Island

MOD

Battlefield 2 levels / Doom 3 - Lost Marines / Fallout 2 - Wasteland Merc 2 / Far Cry - Vehicle pack 1 / HL2 -

Battlegrounds 2 / HL2 - Dodgeball / HL2 - Hight resolution character skin pack / HL2 - Neoforts / HL2 - Plan of Attack / **Neverwinter Nights - Eye of Beholder** / Q3 - source / Q3 - Team

Rocket Extreme / Q3 - Tremulous / UT 2004 - Warhammer 40000 / **Warcraft 3 levels**

Patch

Dungeon Siege 2.1 / Settlers V 1.05 / Pirates 1.0.2.0

Játszd újra

BattleWorms / Berzerk 2005 / **Goody** / Jet Set Willy II / JetPac JetPac 2003 / Lunar Lander 7k / Moley Christmas / Monty on the Run / More Cannon

Fodder / **Nlkki Nitro** / oSwBallz 2 / Phoenix / Psycho Boy 3D / Robo-tragedy / Space Skramble / Squim /

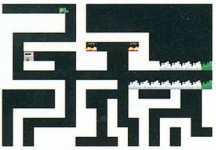
Stompy / Stuntcar Racer / Super Stardust 3D / The Tale of Lynx / Yar's Revenge

Így készült

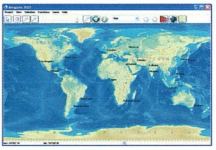
Black & White 2 videó csomag / Spartan videó csomag / Carmack előadás / Fear / Brothers in Arms: Earned in Blood / Dark Messiah of Might and Magic / Black Buccaneer

Extra

Acid Xpress / Alibre Design Xpress / képmutató / képernyővédők / hátterek /



PC.GAMES game / **Amiglobe** / Bookwormz / ChainMesh / Cheatbook / Crossword Author / Gravity Simulation /



Panzers Phase Two / Terrain View / kapcsolódó / így készült / magyarosítások / webkit-ek

Video

Brothers in Arms: Earned in Blood / Conflict Global Terror / El Matador / Godfather / Gun / Dark Messiah of Might

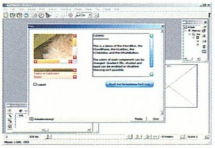
and Magic / Elveon / Quake 4 / Rainbow Six: Lockdown SW: Battlefront 2 / Con-

demned / Harry Potter Goblet of Fire / Fifa 2006 / **MotoGP 3** / NHL 2006 / Test Drive Unlimited / Ceasar IV / Dawn of Fantasy / Spellforce 2 / Few good G-Men / Battlefield Vietnam - The Fallen One

Utility

3D World Map / A4Desk / Ac Browser Plus / Active Solid / **Arles Image Web**

Page Creator / AutoHotkey / DVD Cover Searcher Pro / Eyecopia / Flash Video Studio / **KoolMoves** / M8 Multi



Clipboard / Media convert / PDFill Form Filler / Photo2VCD Studio / Screen-Smart Screen Capture / Starfield Simulator / Stellar Phoenix NTFS / Streaming Audio Studio / TextAloud / Torrent Searcher / WinPatrol

Trainer - Savegame

Act Of War Direct Action / Air Hockey 3D / Area 51 / BARDS TALE PLUS / BARDS TALE / Bloodrayne 2 / Brothers in Arms Road to Hill 30 / Bubble Ice

Age / Cabelas Big Game Hunter 2006 / **Charlie And The Chocolate Factory** / Cold Fear / Constantine / Cops2170 /

Country Justice Revenge Of The Rednecks / Divogames AirStrike II /

BF VIETNAM - THE FALLEN ONE

Akciódús filmet készítettek a fiúk a Battlefield Vietnam engine-jét fal-

CSAK NÁLUNK!

használva, mindenképpen érdemes megnéznetek!

Doom 3 Resurrection of Evil / Driv3r / Dungeon Siege II / Emergency 3 / **Fantastic 4** / Gotcha Grand Theft Auto San Andreas HELLFORCES / House Of The Dead 3 / **Juiced** / Kao the Kangaroo 2 / Lego Star Wars / Metal Heart Replicants Rampage / Midnight

Club 2 / Moto GP 3 / Nanosaur 2 The Hatchling / Need for Speed Underground 2 / Project Snowblind / Rising Kingdoms / Robots / Rollercoaster Tycoon 3 Soaked / Scrapland / Silent Hunter 3 / Splinter Cell Chaos Theory / Squad Battles Eagles Strike / Squad Battles Korean War / Squad Battles Korean War / Squad Battles Pacific War / Star wars republic commando / Star Wolves / Street Racing Syndicate / Stronghold 2 / The Bards Tale / The Settlers Heritage of Kings Expansion Disc / The Sims 2 University / The Bards Tale / The Settlers Heritage of Kings / Will Of Steel / Yetisports Arctic Adventures

Driver

5-8 _xp-2k_dd_ccc_ wdm _enu_25203 / nvidia_xp_drivers_ v7777_ whql

THE BATTLE FOR WESNOTH

Bónusz teljes játékunk ebben a hónapban egy fantázia szülte vidékre invitálja a stratégiai játékok kedvelőit.

CSAK NÁLUNK!

A körökre osztott játékmenetben rengeteg alkalmunk nyílik, hogy kamatoztassuk taktika tudásunkat, melyre igencsak szükség lehet. Az alapjáték több küldetése mellett 3 bonusz missziót is mellékelünk a játékhoz.

INFO MEDIA MOBSTER | WIPTAIL INTERACTIVE | WWW.MEDIAMOBSTER.COM

Yo- yo- Yozsefváros...

Na ugye, hogy mégis van némi apró a zsebedben megsegíteni minket, szegény kéregetőket...?

GANGLAND

Sok évvel a Syndicate után, de még a Keresztapa előtt egy kis ismerkedés a gengszterek világával.

Bárok hátsó helységeibe eldugott irodák, füstös lebujokban összesúgó rosszarcú emberek, az utcákon hosszú kabátban, zsebredugott kézzel fal mellett sétáló maffiózók, a járdákon és a bárokban magukat kínáló utcalányok, riadt tekintetű bártulajdonosok, és hónuk alatt rejtélyes csomagot cipelő futárok. Íme a gengszterek földje, ahol a fegyverek szava az úr, és mindennél többet érnek családi és üzleti kapcsolatok. Ha túl akarod élni, tartoznod kell valahová.

Az e havi teljes játékunk, mint azt az előző szám végén már beharangoztuk, az alvilág és a maffia szigorú és könyörtelen világába enged bepillantást. Mindez ráadásul teljesen magyar nyelven, és hogy még rátegyek egy lapáttal, az eredeti megjelenés után alig egy évvel.

Az öt testvér, Romano, Angelo, Sony, Chico és Mario Palermóban nevelkedett, a nagyapjuk házában. Egy hajnalon heves tűzharc hangjait verték vissza az óváros falai, és reggel holtan találták Chico Manganót. Több tanú is jelentkezett, akik azt állították, hogy a fiú gyilkosai a saját testvérei, Romano, Angelo és Sony voltak. Mario nem hitt a fülének, de a bizonyítékoknak kénytelen volt hinni, amiben az is közrejátszott, hogy a három fivér nyomtalanul eltűnt. Mario megesküdött, hogy megbosszulja fivére halálát, megkeresi az eltűnt gyilkosokat, és végrehajtja a vendettát. Két év telt el, és egy nap Mario egy telefonhívást kapott az Amerikába települt nagybátyjától, Vincenzo Manganótól, miszerint több embere is látta Paradise Cityben a három fivért. Mario hát felkerekedik, hogy elvégezze, amire eskütt tett. Mi akkor kapcsolódunk be a történetbe, mikor Mario megérkezik Paradise Citybe, és felkeresi Vincenzót, hogy segítséget kérjen esküje végrehajtásához. Vincenzo természetesen nem utasítja vissza a kérést, de cserében előbb Marionak be kell bizonyítania hűségét a családhoz, így megkapja első feladatát, miszerint rá kell vennie az utcában lévő fegyverüzlet tulajdonosát, hogy lőszert szállítson a Mangano család-

NÉHÁNY JÓTANÁCS

- Menj minél közelebb az ellenséghez, mert messziről nagyon sok lőszer kell, mire leszeded.
- Ha messziről támadsz, Mario dobáljon gránátokat, mert az a leghatékonyabb.
- Ha az ellenséget a verő embereid, vagy az utcalányok püfölik, ne dobj oda gránátot, mert ők is sérülnek.
- Ha van rá lehetőség, húzódj fedezékbe az embereiddel, és onnan tüzelj. Bármi megteszi, ami mögé le lehet guggolni.
- Óvakodj a kölcsönöktől, mert igen magas kamatot számítanak fel, és nagyon rövid a visszafizetési határidő.
- Csak úgy tudsz a fegyverboltban vásárolni, ha elfoglalod, de vigyázz, mert ha ellenséges területen van, akkor visszafoglalhatják, de ez igaz minden üzletre.
- Ha meg akarsz zsarolni egy üzletvezetőt, vagy el akarod foglalni, akkor menj be, amikor nincsenek bent fegyveresek, ellenkező esetben nagy valószínűséggel elkezdenek rád tüzelni, amint kimondtad a varázsszót.
- Ha messzire kell menned a városban, menj autóval, de a cél közelében szállj ki belőle, mert elég gyorsan felrobban, miután elkezdenek rá lőni.
- Ha több embert akarsz magaddal vinni, menj teherautóval, mert még a legnagyobb személykocsi is csak négyszemélyes.
- Csak azok a karakterek számítanak bele az irányítható maximális létszámba, amelyeket toborzol. A megvételre felajánlottak száma korlátlan lehet, így ha van pénzed, ne utasíts vissza egyetlen ilyen ajánlatot sem.
- A feleséged mellé állíts testőröket, mert támadni fogja az ellenség.

nak. Ezzel persze nincs vége a feladatoknak, hiszen Mario szinte minden nap valami új megbízás kap nagybátyjától, Vincenzo pedig csak halogatja, hogy segítsen Marionak kézre kerüteni Chico gyilkosait.
A megbízások szinte mindegyike valami gyilkosság, mely során egy másik család valamely tagját, sőt legtöbbször a családfőt kell megölni, de felvonul a palettán a besúgók kézre kerítése, üzletek megzsarolása, sőt elfoglalása, de olyan is van, mikor egy másik családnak kell segíteni. Első olvasatra mindez kalandjátéknak tűnhet, pedig nem az. Egy jól felépített klikkelgetős RTS, kiegészítve az RPG-k néhány elemével. Nyersanyagunk a pénz, amit az üzletek zsarolásából a védtelen pénzbehajtók szednek össze, és amit a megbízásokért kapunk. Ebből a pénzből vásárolhatunk fegyvert, lőszert, és bérelhetünk fel a család területén lévő lebujokban különféle alvilági figurákat. Az, hogy egyszerre mennyi emberünk lehet, a szerint változik, hogy Mario hány feladatot végzett el sikeresen, és hány embert ölt meg. A felbérelhető maffiózók tulajdonképpen karakterosztályokba sorolhatók, és mindnek más tulajdonságai vannak, jók is és rosszak is. A mesterlövészek például pontosan és messzire lőnek, viszont lassan töltik újra a fegyvert. A Big Mammák nagyon lassan mozognak, de mestereik a sörétes puskának, ráadásul bárkit meg tudnak gyógyítani. A verőemberek csak az öklükkel harcolnak, de akit püfölnek, az harcképtelenné válik, amíg a pofonokat kapja. Húsznál több különféle karakterosztályba tartozó maffiózót bérelhetünk fel, akik egy részét, mint említettem, a bárokban találjuk, de az ütősebb karaktereket a többi család ajánlja fel a nekik tett szívességek után. Jól gondoljátok meg, hogy milyen karaktereket béreltek ahogy egyre több véres gyilkosságot követünk el, szépen lassan nő a tekintélyünk is a családban, mígnem egy szép napon lehetőségünk nyílik, hogy saját családot alapítsunk, feleséggel, gyerekekkel, és saját búvóhellyel. Az irodánk íróasztalán csengő telefonon ezen túl már bennünket fognak keresni, és mi kapjuk a környékbeli alvilági alakoktól a különféle megbízásokat, melyeket hol pénzért, hol kisebb-nagyobb szívességért, vagy éppen különféle ajándéktárgyakért (fegyver, lőszer, autó) vagy teljesítünk, vagy elutasíthatunk. Ezek a kis mellékes megbízások csak egy kis zsebpénzt hoznak a konyhára, a pálya fő küldetése mellett, amely minden esetben valami konkurens fejes kiiktatása. A küldetések sorozatában pihenésképpen találkozunk a baráti, vagy szövetséges bandafőnökök felkéréseivel, melyeket ha elvállalunk, megismerkedhetünk a speciális karakterekkel, akiket a későbbiekben így már akár fel is bérelhetünk, de sokszor a főnökük utasítására csapódnak mellénk segíteni egy-egy feladat erejéig.

Gyertek, beugrunk a bankba egy kis pénzért.

Na, te jól tudsz elájulni, felveszünk csaléteknek.

fel, mert néhány perc múlva hiába jelentkezik egy jobb, az egyszerre felbérelhető gengszterek száma korlátozott, és akit egyszer felfogadtál, annak a helye csak a halálával üresedik meg. A játék előrehaladtával, Egyébként az első perctől jönnek sorban a megbízások, felajánlások, sőt még a helyi rendőrfőnök is megjelenik, hogy követelje a részét az üzletünkből. Csak rajtunk áll, hogy mennyi ellenséget, és mennyi szövetségest gyűjtünk össze, és milyen gyorsan tudjuk az általunk irányított területet növelni. Arra is figyelni kell természetesen, hogy a megszerzett területet meg is kell védeni a konkurens bandáktól, így időben gondoskodni kell a megbízható családtagokról, vagyis hamar megnősülni, és beállítani a sorba a gyorsan felnőtté váló gyerekeket, hogy legyen, aki felügyeli az üzletet, amíg te a város másik végén intézkedsz. A végső cél természetesen a gyilkos testvérek megtalálása lesz, de ehhez 26 pályán kell sikeresen átverekedni magunkat, melyek Paradise City teljes területét felölelik.

A Gangland mindössze egyéves játék, így természetesen nem csak egyedül, hanem multiplayer módban is játszhatunk, helyi hálózatban, vagy az interneten. Ebben a módban kissé más a kerettörténet, illetve tulajdonképpen nincs is, és csak néhány pálya áll rendelkezésre, melyen a cél a terület teljes irányításának átvétele, de most a konkurens főnököket már nem csak a gép irányíthatja, hanem a csatlakozó játékosok is, de ez a pályáktól függ. Minden egyéb tekintetben teljesen megegyezik a szóló küldetéssorozattal.

A JÁTÉKBAN ELŐFORDULÓ ÜZLETEK

Rejtekhely: Ez a család főhadiszállása. Amíg nincs saját rejtekhelyed, nem építhetsz saját hálózatot. Itt kapod a mellékfeladatokat, és ide folyik be az összes bevétel. A főnöknek, vagy egy családtagnak állandóan itt kell tartózkodni.
Étterem: Ez az üzletkötések általános helyszíne. Itt tudsz karaktereket felbérelni.
Szeszfőzde: Itt készül az eladásra szánt alkohol. Ha nemzetközi kapcsolatokat akarsz kiépíteni, nélkülözhetetlen, mivel az itt gyártott termékekkel tudod megkörnyékezni azt, akivel üzleti kapcsolatba akarsz kerülni.
A rezidenciád: Itt pihen a főnök, és ide tudsz visszavonulni, ha nagyon szorongat az ellenség. Ez az egyetlen épület, amelynek az ablakaiból is tüzelnek a maffiózók a közeledő ellenségre.
Zálogház: Ide hordják az emberek az értékeiket, és a tolvajok a szerzeményeiket, amikért potom pénzt kapnak. Az itt felhalmozott áru szintén jól jöhet a külföldi kapcsolatok ápolásához, legfőképp, mert olcsón jutottál értékes holmikhoz.
Zugkocsma: Az éttermek hátsó helységei, vörös fénnyel megvilágítva. Itt költik el az emberek a fizetésüket az általad gyártott piát szürcsölgetve, miközben a táncoslányokat bámulják.
Fegyverbolt: Csak itt tudsz fegyvert, lőszert és elsősegély csomagokat vásárolni. A családodnak minimum egy ilyen üzlettel rendelkeznie kell.

Mint látjátok, nem unalmas, mindenkit-lelőni-aki-mozog stílusú játékról van szó, sokkal inkább odafigyelést, egy kis üzleti stratégiát, és némi ravaszságot kívánó anyagot kaptok kézbe az újsággal. A játék hangulata elég sötétre sikerült, mint amilyen az élet a gengszterek között, legfőképp a sok gyilkosság miatt, és ezt tükrözi a grafikája is. Minden éjszaka történik, és az egész olyan, mintha a város nappal aludna, és csak éjszaka kelne életre mindenki. A karaktereket és az egész terepet valós 3D motorral készítették, így nem olyan szép, mint a kézzel festett felületek, de cserébe szinte korlátlanul változtathatjuk a nézőpontot, így soha nem kerülhet takarásba egyetlen fontos karakter sem, sőt még a házak belsejébe is bemehetünk, vagy csak benézhetünk, amit a „hiányzik a tető ha bemegyünk" technikával oldottak meg. Játék közben a karaktereken kívül csak néhány dologgal kerülünk interaktivitásba: a néhány helyen elszórt lőszeres ládákkal, és a lelőtt pénzbeszedők táskáival. Az előbbiben több-kevesebb lőszert találunk, míg az utóbbiban némi készpénzt. A karakterek közül azokkal tudunk kezdeni valamit, amelyik lába körül valamilyen színű kör látszik. Ha beszélni is tudunk vele, akkor rámutatva az a bizonyos buborék jelenik meg a feje mellett, akinek a feje fölött egy pénzköteg forgolódik, azt fel tudjuk bérelni. Nagyjából ennyi a tudnivaló, amit át tudtam adni nektek. De igazán többre nincs is szükség, hiszen a játék teljesen magyarnyelvű, így biztos vagyok benne, hogy minden teljesen egyértelmű lesz az első játékkal töltött óra után. Jó szórakozást!

Clemi
clemi@pc.games.hu

Szériaszám: 99TL3-M7AS7-LANBP-U5HDV-6NVJY-8

FIGYELEM!
A játék indítása előtt a DVD korongot ki kell venni a meghajtóból, mert egyébként a program nem fog indulni.

VERSENYEK, ATLÉTÁK

Idén ötödik alkalommal kerül megrendezésre a World Cyber Games, a világ egyik legnagyobb videojáték-versenye. A novemberi, szingapúri nagydöntőre 70 ország 800 versenyzőjét várják, hogy megmérkőzzenek a több ezer dolláros pénzdíjakért - a külsőségek, a méretek alig maradnak el a „rendes" sportesemények megszokottaktól. Eközben a népszerű MMOG-k tucatjain tízmilliónyi játékos küzd egymással napról-napra, és immár valódi pénzek cserélnek gazdát, valódi tőzsdén. Egészen elképesztő mindez, de egyáltalán nem meglepő, hiszen a videojáték-ipar ma már többmilliárd dolláros üzlet, és az eladások fokozására, a minél nagyobb profitra nincs is jobb megoldás, mint felkelteni az emberekben rejlő természetes versenyszellemet.

Azt gondolhatnánk, a nagy pénzjutalmakkal, értékes nyereményekkel kecsegtető „mézesmadzagok" a PC-s korszak szülöttei - ám ez nem így van. Jó három éve, „Vesztesek és nyertesek" című cikkemben leírtam a játéktörténelem ezen első lépéseit. A háztájiban, kedvtelésből és lelkesedésből, hobbiprogramozók által hegesztett „sufnijátékok" érája, az ártatlanság kora hamar véget ért, hiszen már 1983-ban megjelentek a nagy pénzekkel alapított, profitorientált kiadók, az Electronic Arts, az Infogrames és a Mastertronic, majd az Activision.

8 bit és sok-sok font

Az első díjazások ötlete még a „géptelen" időkre nyúlik vissza. 1980-ban egy brit művész-író, Kit Williams készíttetett egy 18 karátos arany nyulat, melyet értékes kövekkel díszített. Ezt elrejtette Bedfordshire vidékén, majd megírt és kiadott egy könyvet Masquerade címmel, melyben a rejtekhelyet különféle talányok és rejtélyes festmények megfejtésével lehetett megtalálni. A könyv hatalmas siker volt, a nyertes, Ken Thomas 1982 végén találta meg a kincset. Ez az akció ösztönözte az angol Automata céget saját játékuk beindítására '82-ben. A PiMania nevű (Spectrum, ZX81, BBC micro és Dragon gépekre megjelent) nyomozós játék főhőse egy arany napkorong volt, a homlokába vésett pi-jellel, melyet valahol a nagyvilágban dugtak el a készítők. A szövegalapú kalandjáték főhőse a dudaorrú lény, Pi Man volt, őt terelgetve kellett a különféle rébuszokat megfejteni. Nem volt könnyű menet: egy úr karácsonykor Betlehembe utazott, ott remélve megtalálni a kincset, egy ifjú ember a nyári napéjegyenlőség kö-zepén rohamozta meg Stonehengeet, és kergetett őrültebe egy ottani, hagyományőrző druidát, egy másik gentlemant pedig a londoni Heathrow repülőtérről kellett elvezetni, ahol jegyet követelt a holdra induló úrhajóra. Végül közel három év elteltével, '85. július 22-én két ifjú hölgy, Sue Cooper és Lizi Newman kiemelte a napot a Sussex keleti felén álló Hindover Hill oldalába vésett mészkőlő szájából. (Angolul értók a *www.worldofspectrum.org/hardware/answer.htm* oldalon megtalálják a megoldás leírását.) Az Automata eközben '83-ban még egy zsíros ajánlatot tett: a Groucho nevű játékban a híres komikus trió, a Marx-fivérek nagybajszú tagját kellett Pi Man segítségével végigkergetni Amerikán; a végén egy híresség neve és egy szlogen állt össze a rejtvények megoldásából, ezt kellett visszaküldeni a mellékelt levelezőlapon. A fődíj: repülőút New Yorkba, onnan Hollywoodba, majd vissza a Nagy Almába, ott egy kis ejtőzés a Waldorf Astoria hotelben, 500 fontnyi költőpénzzel a zsebben, majd még egy kis lazítás a Queen Elizabeth II luxushajó fedélzetén. E játék hamarabb véget ért, a nyertes Phil Daley már '84-ben beküldte a megfejtést (a hírességMickey Mouse volt). E blokk végén picit kanyarod-

ÉS PÉNZ A CYBERTÉRBEN

junk vissza az arany nyúl nyereséhez: Ken Thomas a PiMania hatására szintén úgy gondolta, hogy ő is ki tud sajtolni további pénzeket nyereményéből, így szoftvercéget alapított Haresoft néven, ismét elrejtette az értékes tárgyat, és '84-ben kiadott egy kétrészes játékot Harerraiser néven. A gond csak az volt, hogy a stuff bűn rosszra sikeredett, a cég csődbe ment, és Thomas kénytelen volt szégyenszemre maga kiásni a cuccot, és árverésre bocsátani. A Sotheby aukcióján 31 900 fontot kapott érte, így valamennyire kárpótolhatta magát a kudarcért.

Az angol Incentive Software - akiknek nevét főleg a Freescape nevű saját 3D-s rendszer, és az erre épített kalandjátékok, mint a Total Eclipse révén ismerhetjük, és ma Superscape néven mobiljátékok kiadásában nyomulnak - szintén az egyik úttörője volt a díjazásoknak. A Splat! nevű, Spectrum, C64, Armstad gépekre írt 1983-as cím, melyben egy, a számítógép által mozgatott labirintusban kellett gyűjtögetnünk, anélkül, hogy a falnak nekimennénk, 500 dolláros jutalommal kecsegtette a legmagasabb pontszámot elérő játékost, a csalók kizárására egy okos pontellenőrző programot is beépítettek. A nyertes egy James Tant nevű 17 éves srác lett, aki elmondása szerint több hónapon át napi 5-7 órát

ÖRÜLET

Tavaly decemberben a virtuális kereskedelem eddigi legdöbbenetesebb üzlete is megkötttetett. A Project Entrópia játékban felfedeztek egy új bolygót, melynek a Calypso nevet adták, ezen pedig egy szigetet, rajta kastéllyal, bányával, sok szörnnyel teli erdővel. Azonnal áruba bocsátották a földdarabot, mely az egy hónapig tartó aukció végén 265 000 Project Entropia dollárért (PED-ért) kelt el, ami pontosan 26 500 dollár, azaz közel ötmillió forint! A vevő a 22 éves ausztrál David Storey, aki eme tranzakcióval nemcsak a Kincses Szigetet, hanem annak bányászati és vadászati jogát is megszerezte (azaz e tevékenységekre adót vethet ki), és természetesen az itt található telkeket is értékesítheti. A játékot üzemeltető MindArk képviselője szerint ez egy igen jó befektetés. Nekik tutira...

gyakorolt (úgyhogy személyében rögtön az első cyberatlétát is köszönthetjük). A másik - szintén '83-as - kiírásuk még értékesebb volt: a főleg Spectrumosok által ismert (de később C64-re is kiadott) Mountains of Ket-trilógia kapcsán annak a játékosnak, aki a három részt először teljesíti 100%-ra, egy 400 font értékű videomagnót, és a „Nagy-Britannia Legjobb Kalandjátékosa" címet ígérték. A nyertes '85 elején egy 47 éves gentleman, Tom Frost lett, aki eme

Boldog győztesek - kellemes pénzösszegek

Master Chief és Angel Munoz

pozitív élményen fellelkesedve megalakította az egyszemélyes Tartan Software céget, és '86-'91-között Spectrumra elkészített egy halom szöveges kalandot (Gordello- és Door-játékok [Green Door, Open Door, stb.], The Lost Dragon). Ez is érdekes vetülete a témának, és hasonló a végkifejlete egy másik híres sztorinak, mely a 8-bites korszak egyik leglegendásabb címéhez, a Jet Set Willy-hez kötődik. A készítő Software Project a játék megjelenésekor nagyszabású jutalmat ígért annak, aki végigtolja a stuffot, és beküldi nekik, összesen hány tárgyat lehet összegyűjteni ennek során: hat pezsgőspoharat, egy láda Don Perignon pezsgőt, és sétarepülést a nyertes városa felett egy Jet Ranger helikopterben, a játék (és a másik legenda, a Manic Miner) szerzője, Matthew Smith társaságában.

A gond csak az volt, hogy a játék bugosan jelent meg, így csak egy-két POKE paranccsal (korabeli „hekkelés") lehetett néhol továbblépni. A nyertes két londoni polgár, Cameron Else és Ross Holman volt, akik a nyeremény helyett inkább annak pénzbeli értékét kérték, hogy új gépeket vegyenek rajta; Else úr viszont kapcsolatban maradt a céggel, és később ő volt az, aki a játékot MSX-re portolta. (Az Incentive egyébként '85-ben kiírt még egy versenyt, az igen finom, lövöldözős-scrollozós Moon Cresta kapcsán: aki 30 ezer pontot vagy ennél többet ér el, bekerül egy kalapba (több mint 4000 pályázat érkezett be végül!), az innen kisorsolt nyertes egy igazi Nichibutsu Moon Cresta arcade-masinát, azaz egy pénzbedobós játékautomatát kapott.)

MÁSODIK ÉLET

A Linden Labs a virtuális javak kereskedésének elterjedését látva létrehozott egy olyan játékot, ahol ez a játék alapja (pontosabban először még kéretták magukat, aztán elengedték a gyeplőt). A Second Life-ban telkeket, házakat és egyéb javakat lehet vásárolni és eladni. A hivatalos fizetőeszköz a Linden-dollár [L$], egy hektár föld kb. 550 dollárba kerül, és a pénzt a *www.gamingopenmarket.com* címen lehet valódira váltani. A fejlesztők egyre több gépet állítanak üzembe, ezeken privát szigetek találhatóak, melyek 980 dollárba kerülnek, fenntartásuk havonta 195$. Természetesen az ingóságok után adózni kell, ezt a Lindenek szedik be - csak ez több pénzt hoz a cégnek, mint a havi előfizetési díj...

Az Ultimate neve már bizonyára ismerősebb a veterán játékosoknak, hiszen megszámlálhatatlan Spectrum-klasszikussal gazdagították a történelmet: Atic Attac, Pssst, Knight Lore, Sabre Wulf, Underwurlde, Nightshade (hmm, beindult a nyálelválasztásom). Aztán átköltöztek C64-re, és '84-ben elkészítették az ipar addigi legjobb (és egyben legfrusztrálóbb) címét: a pseudo-3D-s „The Staff of Karnath" egy addiktív, kétségbeejtően nehéz, mégis abbahagyhatatlan „aardvarks" (arcade-adventure) játék volt (ezt követte egyébként a műfaj - és minden idők egyik! - legjobb címe, az Entombed). A Karnath kapcsán összeálltak a Personal Computer Games magazinnal: versenyt írtak ki, igen egyszerű feltétellel: végig kellett nyomni a címet... A fődíjat, mely a szóban forgó bűverejű bot kicsinyített bronzmása volt, pár hónapnyi játék után két kenti srác vitte el - külön érdekesség, hogy mire ezt elérték, az újság befucsolt, de jogutódja, a Zzap!64 továbbvitte a versenyt, és leközölte a fiúk megoldását is.

A másik nagy 8-bit faragó angol csapat a Beyond Software volt. Egyik első címük, a '84-es Psytron (elég jól kinéző, stratégiai lövöldözős) reklá-

ívelő, nyomozós kalandjátékuk, az 1984-es Eureka! kapcsán 25 ezer fontos fődíjat ajánlott fel (érdekesség: a játék részben magyar fejlesztésű volt; az alapsztori írója Ian Livingstone, a forgatókönyv szerzője Kiss Donát és Császár András). A játék elég nehéz volt (semmi mentés, bizonyos akciók időkre mentek, és volt harc is, melyben simán meghalhattál), az egyes szakaszok végén a helyes megfejtő egy-egy kódrészletet kapott, melyek végül egy telefonszámmá álltak össze; a nyertes egy 15 éves srác lett, aki 1985-ben telefonált be a kiadóhoz, 4 hónappal a december 31-i határidő lejárta előtt. Ugyanebben az évben jó nevű Firebird (a legendás Elite készítője) is kecsegtető ajánlatot tett: aki '85 október 21. előtt végignyomja Gyron nevű játékukat és beküldi az ekkor megjelenő kódot, egy Porsche 924 Lux sportautó tulajdonosa lehet! A stuff egy hihetetlenül bonyolult és nehéz 3D-s, belső nézetű labirintusjáték volt, a szoftverház négy tehetséges programozója egy éven keresztül kódolta, ami ekkoriban extrém teljesítménynek számított; jellemző a munkára, hogy a játék belső ciklusa úgy lett megírva, hogy 100 ezer évenként ismételje magát, és a kazettán egy gyakorlópálya is helyet kapott, Atrium néven. A cím még ma is játszható és élvezhető, mozására nem kisebb díjat ajánlottak fel a játékot végignyomó (az utolsó pálya kegyetlen volt!) és legjobb pontszámot elérőnek, mint egy vadonatúj Spectrum QL masinát, melyet egy exeteri srác be is gyűjtött. Ám az igazi - és máig ragyogó - hírnevét a csapat a Doomdark-trilógiának köszönheti (említsük meg a tervező-programozó nevét, a Spectrum-éra egyik legismertebb harcosa volt: Mike Singleton); a harcolós, grafikus - több játékos által, kooperatívan is játszható - kalandjáték egészen egyedi megjelenítéssel büszkélkedhetett, színte élő 3D-s panorámát nyújtva. Már az első résznek - The Lords of Midnight - is volt egy díja: aki először legyőzi a gonosz Doomdarkot, társszerzőként lesz feltüntetve a játékon alapuló fantasy-regényben (csak egy kis kitérő: a játék 6000 helyszínt tartalmazott, 48 ezer panorámanézettel, mindezt kevesebb, mint 48 kb memóriaigénynyel!). A folytatás, a Doomdark's Revenge még nagyobbat ígért. A főhős Luxor, a holdherceg, akinek ujján ott figyel a mágikus Holdgyűrű (igen a játék erősen Tolkien-hatású); amint végigtolod a címet, legyőzöd a gonosz Shareth császárnőt, és visszatérsz többi hősöddel együtt házába, a Holdgyűrűn felragyognak az ősi Őrzőigék (Watchwords of Midnight), melyek atyáid földjét örökké vigyázni fogják. A kiírás szerint az, aki először elküldi eme igéket, a játék birodalma, Icemark kicsinyített mását, és a főhősök egyedi modelljét kapja jutalmul. 1984 novemberében egy 15 éves angol diák, néhány órai (!) játék után, még iskolába indulás előtt végigtolta a címet, és a suliból, igazgatói engedéllyel be is telefonált a készítőkhöz; a díjat '86 januárjában kapta meg, ugyanis a Beyond nem volt felkészülve arra, hogy valaki ilyen gyorsan végez, és ennyi időre volt szükségük a jutalom legyártásához...

Végül feltétlenül említsünk meg még két zsíros jutalmat! Az egyik legnagyobb pénzdíj a Domark (az Eidos közvetlen elődje) nevéhez fűződik, amely a civilizációnk történelmén átmozgó vagy lehetővé tévő perifériák. Ilyen volt ZX Spectrumra a Romantic Robot fejlesztette Multiface 1985-ből, vagy a szintén az ebben az évben a Datel által piacra dobott Action Replay Commodore 64-re (igen, ez ugyanaz a kütyü, mely a mai konzolokhoz is kapható - kevesen tudják talán, hogy ilyen régi, „történelmi" szerkezetről van szó!). Nem volt már értelme tehát a kiírásoknak, hiszen csalással el lehetett jutni a játék végére, vagy ki lehetett bányászni a játékból a szükséges információkat. De 1984-ben kitör az Amiga-háború, és '87-ben megkezdődik a 8-bit hanyatlása.

Egy úr Puerto Ricóból, egy fiatal zseni és egy Ferrari

Ugorjunk az időben pár évet. 1992-ben a PC-s játékipar robbanásszerű fejlődésnek indul, mely nagymértékben köszönhető az idSoftnak és a '93 végén megjelent Doomnak, ahogy erről már többször is írtunk e magazin hasábjain. Van azonban a történetnek egy érdekes ága, melyről még nem esett szó. 1960. március 6-án New Yorkban, Puerto Ricói emigráns szülők gyermekeként látta meg a napvilágot Angel Munoz. A fiatalember pénzügyi területen diplomázott, és némi tőzsdeügynökösködés után 1990-ben Dallasban bankberuházási céget alapított. 1993-ban bemutatták az első lépéseit tévő idSoftnak, akik pénzügyi támogatást kerestek, és annyira elnyerte tetszését a Doom, hogy otthagyta a banki szférát, és csatlakozott a játékiparhoz: '94-ben korábbi társával, Jeff Fox-szal megalapította a New-World.com, Inc. céget, majd '95-ben útjára indította a ma is mérvadó Adrenalin Vault hírportált. Amikor '96 közepén piacra kerül a Quake, és ezzel új időszámítás veszi kezdetét, Munoz figyelmét felkelti a többjátékos üzemmód, és képzeletében felrémlik egy verseny, ahol igazi sportemberek küzdenek egymással; a Gibson-féle cyberspace és a görög eredetű atléta szó összevonásával megalkotja a cyberathlete kifejezést - olyan versenyzők ezek, kik egy virtuális környezetben mérik össze tudásukat. Azon melegében, 1997. június 26-án meg is alapítja a Cyberathlete Professional League (CPL) szövetséget eme versenyek és versenyzők koordinálására. Az első CPL-versenyre 1997. október 31. és november 2. között Dallasban kerül sor „The FRAG" néven, 4000 dolláros összdíjazással, a játék természetesen a Quake I, a nyertes neve pedig Tom

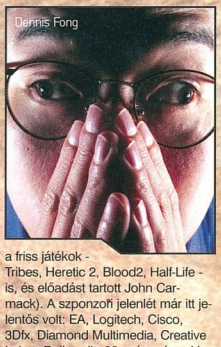
A kritikus tömeg...

Dawson „Gollum", aki 300 cyberatléta közül került ki.

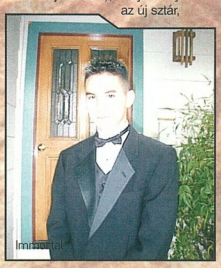
A rendezvény kiengedi a szellemet a palackból. A Microsoft azonnal megérzi a pénzszagot, és létrehozza a saját maga szponzorálta Red Annihilation versenyt, melynek döntőjére az 1997-es E3 alkalmával kerül sor. A Quake DM-meccs fődíja szenzáció: John Carmack féltve szeretett tűzpiros Ferarri 328GTS sportautója! A nyertes egy 20 éves kaliforniai srác, Dennis Fong, aki Tresh néven már ismert játékos volt, hiszen ő többek között a 95-ös amatőr Doom DM-verseny győztese is. Az RA és a Ferrari azonban rakétaként röpíti hírét a nagyvilágba; Tresh minden Quake-versenyt megnyer, egy év alatt 100 ezer dollárt vág zsebre a pénzdíjakból, a Wall Street Journal a „videojátékok Michael Jordan-je" címmel ruházza fel. Eközben az AMD is beszáll a versenyek versenyébe: 1998. január 30-31.-én Seattle-ben kerül sor a cég és a Total Entertainment Network által indított Professional Gamers League döntőjére. A Command & Conquer: Red Alert mellett ismét a Quake a főszereplő, és Tresh egy Reptile nevű versenyzőtől elszenvedi első veretését, ám a döntőben visszavág, és ő lesz az első PGL Quake bajnok is, bezsebelve a 7500 dolláros pénzdíjat és a vadiúj AMD számítógépet - és szponzori szerződést ír alá a Microsofttal és a Diamond Multimediával. 1998-ban, a PGL Season 3 alkalmával aztán megtörténik minden idők egyik legnagyobb összecsapása: egy alig 15 éves srác, a szintén kaliforniai Kurt Shimada, alias Immortal legyőzi Tresht a a Q2DM3 pályán! A web szinte felrobban, a meccs demói még aznap éjjel szinte lebénítják a világhálót; a mérkőzést aztán a következő napon Tresh nyeri, majd a Power Trip pályán 40-0 arányban leiskolázza a fiatal trónkövetelőt. Tresh kétségtelenül minden idők első, és máig leghíresebb cyberatlétája, aki két lábbal áll a földön: a „dot-com boom" idején, 1999-ben általános meglepetésre szögre akasztja az egeret, 11,5 millió dolláros kockázati tőkével elindítja a Gamers.com és a FiringSquad website-okat, illetve az ezeket összefogó GX Media csoportot (a gamers.com-ot 2001-ben megvette a Ziff-Davis csoport). A jóember napjainkban az angol PC Gamer magazinban publikál, és Mike Cassidy-vel közösen megalkotta az Xfire IM-alkalmazást, mely jelenleg az online játékosok egyik legfőbb eszköze, világszerte több mint egy milliónál használják, és 400 játékot támogat.

Nő a tét, szihre lép egy Halhatatlan és a Végzet maga

A CPL természetesen mindeközben tovább erősödött. A FRAG 2 rendezvényére '98 októberében a Dallas belvárosában lévő elegáns Hyatt Regency hotelben kerül sor (64MB memóriával felszerelt PII 333-as gépeken), látványos külsőségek között (kis boxokban bemutatásra kerültek



a friss játékok - Tribes, Heretic 2, Blood2, Half-Life - is, és előadást tartott John Carmack). A szponzoři jelenlét már itt jelentős volt: EA, Logitech, Cisco, 3Dfx, Diamond Multimedia, Creative Lab, a Dell pedig 32 csúcsgéppel jelent meg (PIII 500, 128 MB RAM, 16 MB TNT, Turtle Beach Montego 2 A3D, 21" monitorok). A díjak összértéke már 5000$ volt, a játék a Quake II. A '99-es esemény aztán a hatalmas érdeklődés miatt több ágra szakadt: a már 30 ezer dollár összdíjazású FRAG 3 mellett szeptemberben New Yorkban megrendezésre került a Ground Zero 25 ezer dolláros díjjal (mindkét helyszínen a Quake III volt a verseny alanya). Még ezek előtt, márciusban került sor a 15 ezer dolláros Extreme Annihilation-re, még Q2-ben (lett volna Daikatana is, de az ismert okok miatt az Ion Storm pár nappal a verseny előtt lefújta a bulit), melynek nyertese az új sztár,



Immortal lett. '99 augusztusában a legnagyobb összdíjazású CPL-rendezvényre kerül sor a Las Vegas-i Caesar's Palace-ban: a Descent III 50 ezer dollárral és egy Gateway PC-vel várja a versenyzőket.

És 1999. az az év, melyben egy újabb név tűnik fel: a FRAG3 harmadik helyezettje egy Jonathan Wendel nevű, '81-es születésű srác Kansas Cityből, aki Fatal1ty néven regisztrálja magát. Az év végén Svédországba repül, ahol a világ 12 legjobb játékosa méri össze tudását - és veretlenül lesz bajnok, zsinórban 18 meccset megnyerve, elnyerve a világ legjobb Quake III játékosa címet. Következik 2000 áprilisa, a Razer CPL Event, ahol szintén veretlenül védi meg címét, és viszi haza a 40 ezer dolláros fődíjat. Igen, nem tévedés: a CPL ezen rendezvényének összdíja 100 ezer dollár, a Babbage saját néven futó versenyén (itt rendezik meg az első, csak nőknek szóló Q3 versenyt is) 120 ezer, és a novemberi, 10 ezer résztvevővel és látogatóval büszkélkedő Gateway Country Challenge rendezvényen nem kevesebb, mint 300 ezer. A cyberversenyek a világ egyik legnagyobb szabású eseményévé válnak, és Fatal1ty lesz a legnagyobb név. A srác eléri azt, ami senkinek sem sikerült addig, és azóta sem: a 2001 decemberi, dallasi CPL World Championship Event AvP2 versenyén sem talál legyőzőre, majd 2002-ben, a hivatalos nevén CPL Pentium 4 Winter Event 2002 gálán, immár az UT2003-ban megismétli a sikert: az első mesterhármas, az első atléta, akinek sikerült ugyanazon liga égisze alatt három egymás utáni évben, ráadásul három különböző játékban nyernie. A játékipar azonnal felfigyel erre, és Jonathan maga is akcióba lendül: beindítja saját cégét, hogy a Fatal1ty néven egész márkaszorzatot hozzon létre. A hardvergyártók sorban állnak, hiszen a világ szebbik felén ez a név olyan a játékosok számára, mint a golfban Tiger Woods, vagy a gördeszkában Tony Hawks. A zászlóshajók: Abit Fatal1ty AN8, a játékosoknak kifejlesztett csúcsalaplap (AMD Athlon64 S939, NVIDIA nForce4 Ultra MCP chipset), illetve ennek SLI-s változata; specialitása a µGuru előlapi panel, melynek leírására én itt nem is vállalkozom - elég súlyos darab... (egyébként külön is kapható; a nagy növum rajta a CMOS-törlő vészkapcsoló, mely alaposan megkönnyíti a tuningmániások életét). Inteleseknek is van megoldás: az Abit Fatal1ty AA8XE (P4 LGA-775, Intel 925XE chipset). A lapokba illő képtárcsa az ABIT Fatal1ty X800 XL 512MB, és aki fel akarja tenni a koronát minderre, már előrendelheti a Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS hangkártyát, mely maga a csoda. A három cucc egyébként 250+450+280, azaz 980 dollárba, „magyarul" baráti 190 ezer forintba kerül, ehhez jöhet még valami jópofa ház, mondjuk valami barebone, hogy cipelni lehessen, no meg a proci a hozzá ajánlott Zalman-hűtőkkel, és a memóriák. Fatal1ty, úgyis, mint a világ első profi, azaz eme „sportból" élő atlétája, idén versenyeken kb. 200 ezer dollár (durván négymillió Ft) bevételhez jut, cége

A NAGY KÍNAI FALAT

Az ABIT az ACON4 nagy sikere után hatalmasat húzott: 2004. október 15-én megrendezte a cybersport eddigi legnagyobb díjazású, meghívásos versenyét, mégpedig a Kínai Nagy Falon. Az „ACON Fatal1ty Great Wall Shootout" versenyszáma a Doom3 volt, a főhős természetesen Wendel barátunk, mint a cím 2004-es világbajnoka, kihívója pedig a legjobb négy kínai cyberatlétа. Közülük is kiemelkedett a 21 éves Mong Yang „RocketBoy", a WCG kínai versenyének UT2004 győztese, és Peking Doom3 bajnoka, aki simán, 25-8 arányban lenyomta a jenki világverőt, és ezért 1 millió kínai jüant, azaz 125 ezer dollárt (közel 25 millió forintot!) vághatott zsebre. És hogy mi ebben a nagy húzás? Nos, ha Fatal1ty nyer, semmi, megy tovább a szekér, ám ha egy kínai... RocketBoy barátunkkal azonnal aláírtak egy szerződést, így egyrészt országában az ő nevével fémjelzett ABIT-alaplapok és videokártyák kerülnek forgalomba, másrészt a cég „nagyköveteként" Kínát járva népszerűsíti a cybersportokat - no meg megbízóit... És kérem, ez egy közel 1 milliárd vásárlót jelentő piac!

révén pedig, az említett termékek és egyéb árucikkek (dögcédula, egérpad, kapucnis póló, sapka) forgalmazásából ugyanennyihez. A világ egyik legelismertebb magazinja, a Time idén májusban interjút közölt vele, ami azért már elég durva dolog, és jól jelzi mind Wendel, és személyén keresztül a cybersportok térnyerését és egyre növekvő népszerűségét.

A nyerő hatosfogat

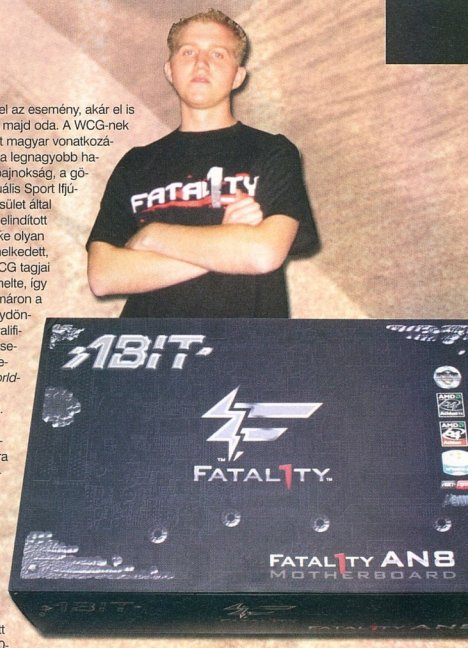
A fentiekben jelzett növekedést még egy adat alátámasztja: napjainkban - számos kisebb mellett - hat jelentős versenysorozat vár a játékosokra.

Fatal1ty szerint is a legnagyobb és a legjelentősebb a már bemutatott CPL. A második legpatinásabb a texasi, általában augusztus elején megrendezett QuakeCon, mely egy, az idSoft által szponzorált, és vezetősége által védnökölt - a „játszás Woodstockjának" is nevezett, és a legendás rockfesztivál kissé átalakított jelszavával: „4 nap béke, szeretet és rakéta" jelölt - esemény, ám a szervezőmag önkéntesekből áll. A QC a világ legnagyobb LAN-partija, ahol BYOC - „hozd el saját géped" - alapon évente mintegy 3200 PC áll csatasorba, felfűzve egy hatalmas hálózattá, melyen hivatalos és amatőr bajnokságokat is rendeznek. A versenyek mellett természetesen előadások, műhelyek, kerekasztal-beszélgetések is vannak, nem is jelentéktelenek, hiszen a játékipar egyik kiemelt eseménye ez ma már, ahol John Carmack éves beszéde az egyik legnagyobb és legjobban várt fénypont (az ideiről összefoglaló a Hírek oldalon!). Az idei, négy versenyből - Doom3 DM, QUAKE III Arena DM csak nőknek, RtCW: Enemy Territory 6-on-6, QUAKE II Retro-DM - álló bajnokság főszponzora az nVidia volt, az összdíjazása 150 ezer dollárra rúgott.

A következő, egyre jobban feltörekvő a WCG, azaz a World Cyber Games, melyet a 2000 júliusában Dél-Koreában létrehozott International Cyber Marketing Inc. Indított el; a szervezőbizottság elnöke a Samsung alelnöke. A WCG „fesztivál" címkével van ellátva, és az olimpiák szellemét szeretné átültetni a cybertérbe (még játékosfalu is van!), szlogenje: „Beyond the Game" (kb. a játékon túl, vagy kibontva: több, mint játék). A 2000 októberében, Szöulban megrendezett első bajnokság pénzdíja 400 ezer dollár volt, 17 ország 174 játékosa vett részt rajta, és négy játék szerepelt a listán: Age of Empires II, StarCraft: Brood War, Quake 3, FIFA 2000. A tavalyi, San Francisco-i nagydöntőn már 642 versenyző szerepelt 63 országból, 6 PC-s és 2 XBox-os cím volt a megmérettetés tárgya, és az összdíj - nem tévedés! - 2,5 millió dollár volt. Az idei kiírásban szintén 8 stuff szerepel: PC-s vonalon a Counter Strike: Source, FIFA Soccer 2005, Need for Speed: Underground, StarCraft: Brood War, WarCraft III: The Frozen Throne, Warhammer 40,000 : Dawn of War hatos, míg MS-konzolon a Dead or Alive Ultimate, valamint a Halo 2. A Samsung, az Intel és a Razer szponzorálta döntő helyszíne Szingapúr lesz, melyre 800 játékost várnak 70 országból. A WCG különféle ranglistákat vezet, a legnagyobb cím, a „WCG Legend" azoknak jár, akik ugyanabban a játékban két egymást követő évben nyerni tudtak; mindezek átböngészhetők az igen jól felépített hivatalos weboldalon, a *www.worldcybergames.com* címen. Jó hír, hogy a jövő évi nagydöntő helyszíne az olaszországi, az F1-versenyről is híres Monza lesz, így

Fatal1ty és RocketBoy

akit érdekel az esemény, akár el is látogathat majd oda. A WCG-nek egyébként magyar vonatkozása is van: a legnagyobb hazai cyberbajnokság, a gödöllői Virtuális Sport Ifjúsági Egyesület által 2000-ben elindított EarthQuake olyan szintre emelkedett, hogy a WCG tagjai sorába emelte, így az EQ immáron a WCG nagydöntőjének kvalifikációs versenye (részletek: *hu.worldcybergames.com*).



Szintén öt éves múltra tekint vissza az ESWC, az Electronic Sports World Cup, melyet a francia Ligarena cég indított útjára 2000-ben, és szervezi azóta is *(honlap: www.esworldcup.com)*. A nagydöntőt Párizsban, a „The Carrousel of the Louvre" elnevezésű, a világhírű múzeumhoz kapcsolódó modern, 16 ezer négyzetméteres plázában, illetve az ebben található négy, összesen 7100 négyzetméteres exkluzív különteremben rendezik meg júliusban. Idén a három fő verseny CS, Pro Evolution Soccer 4 és Warcraft III címekkel zajlott, emellett „mesterkupát" osztottak CS-ben nőknek, illetve Q3 Arena, UT2k4 és Gran Turismo 4 meccseken, az összdíjazás 250 ezer dollár volt. Ennek a sorozatnak is van magyar selejtezője, nem is akármilyen. A Gody Professional Series *(eswc.gpslan.com)* 2003 telén indult el Szolnokon, 24 csapat részvételével, idén januárban már 64 team küzdött a hazánkban szokatlanul magas pénzdíjakért (a szponzorok között ott a Microsoft, a Sennheiser és az SMC is). A májusi verseny aztán, ahogy említettem, immár az ESWC előmérkőzése volt - úgy látszik, idehaza is elindult valami...

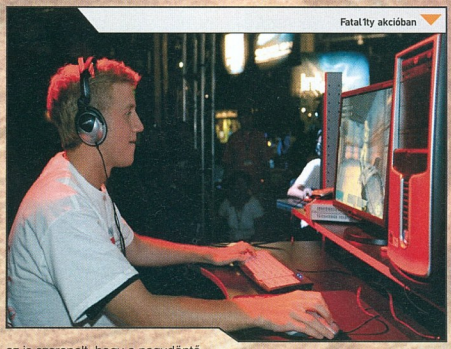
A legfiatalabb versenysorozat kitalálója az Abit, Fatal1ty „oldalvizén" - ám mivel nagy pénzek állnak mögötte, és a felhajtás is óriási körülötte, máris a nagyok között említik. A QuakeCon elnevezés mintájára - ahol a „Con" a Conference rövidítése - a tajvani hardvergyár tavaly létrehozta az ACON sorozatot, és nem aprózták el: 18 ország 5 városában rendeztek selejtezőket több mint 15 ezer versenyző részvételével Warcraft3-ban, majd a helyi bajnokok számára 2004 júniusában Shanghaiban kerítettek sort a nagydöntőre, 60 ország „médiafelelőse" előtt. Az Abit és partnerei (Intel, ATI, Kingston, Western Digital, Viewsonic, Logitech) 150 ezer dolláros összdíjat dobtak össze, melyet a koreai KIA autógyár megfejelt, természetesen egy új KIA modellt felajánlva a győztesnek. A show sztárja Fatal1ty volt, aki a fent említett alaplapot és videokártyát reklámozta - és lenyomott egy bemutatópartit is, ahol rendesen kikapott az angol bajnok TAG-BoNd-tól (de hát az ő igazi terepe az FPS, ugye). Az idei ACON5 még nagyobb show lett. Immár a Corsair és az LG is a főszervezők közé tartozott, olyan partnerekkel, mint a Creative Labs, a Zalman vagy a Thermaltake. 20 ország 150 városában zajlottak az

VIRTUÁLIS MEGSZÁLLOTTAK

Van egy szó japánban: otaku. Ezt azon személyekre alkalmazzák, akik tulajdonképpen egy virtuális világban élnek. Bizonyára sokak előtt ismert, micsoda kultusza van japánban a képregényeknek, rajzfilmeknek, számítógépes játékoknak, a különféle figuráknak, virtuális hősöknek. Az otakuk e karakterekkel veszik körbe magukat, sőt azonosulnak velük, lakásukat is ennek megfelelően rendezik be, és szinte el sem szakadnak a számítógéptől, az interneten élik életüket. Számukat 2.8 millióra becsülik, az általuk elköltött pénzt éves szinten 290 milliárd jenre (525 milliárd forint) becsülik, az 50 milliárddal több, mint a digitális fényképezőgépek forgalma!

előcsaták (az észak-amerikai az E3-on volt), 16 WC3FT hős és ugyanennyi CS-csapat lett a nagydöntő résztvevője, melyet egy előre be nem jelentett, egzotikus helyszínen tartottak meg - történetesen Kína szívében, Xiang városában. (Kommentár: az Abit nem gyengén adja elő: az ACON4, majd a nagy falas Fatal1ty-verés - lásd keretes írásunkat - alaposan megtöltötte a kínai hardver-eladásukat, és ez ugye a világ legnagyobb játékpiaca. Ráadásul a show júliusban, a tajvani Computex után került megrendezésre, így a média is közel volt.). Ismét itt volt Fatal1ty és legyőzője, Rocketboy, egy párviadal ígéretével, ám a két bemelegítő Painkiller-csatán a jenki srác 40-10, 40-8-ra lenyomta a kínait, így a szervezők inkább lefújták a döntő, igazi összecsapást... (A győztes egyébként WC3-ban egy kínai, Sky nevű játékos lett, ő 8000$-t vihetett haza, míg a CS-mecccset egy orosz csapat, a Virtus Pro nyerte, akik 20 ezerrel gazdagodtak).

Az utolsó sorozat, melyről említést kell tennünk, a WEG, a World e-Sports Games. Sajnos ebben az esetben kissé nehéz volt az adatgyűjtés, ugyanis itt is egy ázsiai, konkrétan dél-koreai szervezésű eseményről van szó, és főleg koreai oldalakat találtam, anyanyelvükön, az angol nyelvű rész éppen átalakítás alatt volt *(eng.worldesports-games.com)*. Ami biztos: itt is a távoli kontinensen népszerű páros, azaz a WC3FT és a CS a két versenyszám (bár tavaly FIFA2004 és Starcraft:BW is volt). Az első verseny tavaly volt, az idei a „Seasons 2", azaz a második szezon. A világ egyik legnagyobb Warcraft közösségének honlapján, a WCReplay oldalán találtam egy hírt, mely szerint a rendezvénynek Szöul ad otthont, ide a világ 16 válogatott versenyzőjét hívták meg, akik két hónapig (!) tartózkodnak a helyszínen (4 csoportra vannak osztva, körmérkőzések zajlanak) és „átélhetik a profi játékosok életstílusát" (sic!); a WC3FT bajnoka 20 ezer dollárral lesz gazdagabb. A magyar Replay oldalon az is szerepelt, hogy a nagydöntő időpontja október 23., és a két nagy sztár, Sky (lásd: ACON!) és SuhO nem vett részt a pekingi, kínai kvalifikáción, mivel annak kezdetéig nem kapták meg a WEG Season1-ből nekik járó pénznyereményt. Hiába, a profiknál, mint tudjuk, a lé dominál, nem a játék maga...

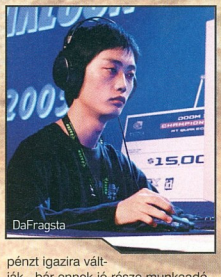


AZ AMATŐR ÁG

Van valami, ami a cybersportokat megkülönbözteti a „rendes" sportversenyektől: az, hogy - ahogy a cikkben is leírtam - először a profi ág alakult ki, majd ebből nőttek ki az amatőr versenyek. A CPL maga is élen jár e folyamatban: 2001 márciusában felvásárolta a „Domain of Games" kis on-line ligát, majd erre alapozva létrehozta a CAL-t, azaz a Cyberathlete Amateur League szervezetet. Először csak CS volt a versenyszám, mára azonban közel harminc játékdivízióban küzdhet egymással a többszázezer regisztrált játékos, olyan fő szponzorok támogatásával, mint az Intel, az nVidia, vagy a Razer. Az amatőrség persze viszonylagos, hiszen a támogatók jóvoltából itt is megjelentek már a pénzdíjak, de a CAL amúgy is a CPL „inkubátora", ahol akár a jövő profi bajnokai is kitermelődhetnek. *(Honlap: www.caleague.com)*

Milliárdok a hálón

Bár jelenleg a legnagyobb pénz nyilvánvalóan a cybersportokban van, egy újabb, érdekes réteg jelent meg, mégpedig az MMO-kban, azaz a többjátékos on-line játékokban. Miután ezek népszerűsége egyre nő (és ne feledjük: épp a sokat emlegetett ázsiai régióban a legsikeresebbek, márpedig ez milliárdos piac!), hamar megjelentek az élelmes „vállalkozók". Az elv egyszerű: ha valaki rátalál játéka során valami nagyon értékes tárgyra (fegyver, páncél, akármi), melyre más játékosnak nagy szüksége lenne, miért ne kérhetne érte valódi pénzt? (Sőt, a megtermelt játékbeli pénzt is el lehet adni.). Sajnos a sokakban túlzottan dúló játékszenvedély megteremtette eme tranzakciók táptalaját, a fejlesztők és kiadók minden tiltakozása ellenére. Hamar kialakult a virtuális javak eme kereskedelme; a tárgyak után az új „üzletág" a karakterek feltápolása, majd ezek áruba bocsátása lett, hiszen így egy kezdő játékos is egyből egy gyilkos hőssel kezdhet bele a kalandokba. Kezdetben a tranzakciók az aukciós szájtokon (mint az eBay) zajlottak, ám hamar létrejöttek az olyan magánkezdeményezések, mint az IGE (Internet Gaming Exchange), a MySuperSales vagy a Gaming Open Market, amely 2003-as indulása óta 2.5 millió (!) dolláros forgalmat bonyolított le (67 ezer eladásból) - a felmérések szerint százmilliós nagyságrendű kereskedelem alakult ki pár év alatt. A világ számos pontján - főleg Kínában, de például Mexikóban is - kialakult az „online napszámosság" munkaköre. Játékosok százai egész nap termelik a javakat a virtuális világokban, vagy vadásznak szörnyekre, és az így összeszedett



pénzt igazira váltják - bár ennek jó része munkaadóink zsebébe vándorol; ezen munkahelyeknek, ahol napi 24 órában robotolnak éhbérért a játékosok, már neve is van az angol szlengben: „sweatshop" (sweat = verejték).

Persze itt is hamar megjelentek a csalók: az eladott karakter után megváltoztatták a hozzáférési jelszót, mások a rettentő kard helyett rozsdás tőrt adtak, de volt, aki simán meglépett a pénzzel - a Sony ügyfélszolgálatának például 40%-t kötötte le az átvert játékosok panaszáradata. A Blizzard idén márciusban közleményben jelentette be, hogy a WoW-ban tilos a virtuális javak kereskedelme, aki mégis ezzel él, kizárják a játékból. A Sony viszont úgy gondolta, nem lehet megállítani ezt a folyamatot, így a „ha nem tudod betiltani, legyél a részese" elv alapján július végén beindította a Station Exchange szolgáltatást, mely egyelőre az EverQuest II esetében működik (siker esetén kiterjesztik az SWG-re is), és csak az erre kijelölt szervereken. Ez egy tőzsde, ahol egymásra találhat eladó és vevő; az első hónapban a játékosok átlagban és fejenként 70 dollárt költöttek el, a rendszer forgalma 180 ezer dollár volt. A karakterek után 10$, az egyéb javakért 1$ hirdetési költséget kell fizetni, a sikeres tranzakció végén a rendszer fenntartója 10% jutalékot vág zsebre (egy karakter átlagára 60-70 dollár - 12-14 ezer Ft - között mozog).
Az SE felállítása ellen a Mythic (Dark Age of Camelot) vezére, Mark Jacobs hevesen tiltakozott, mondván, hogy ezzel a SOE az ipar legrosszabb döntését hozta meg, hiszen ez a kereskedés jogilag tisztázatlan (lásd pl.: adók), a csalások melegágya lehet, és megölheti a játékélményt. Idén augusztusban aztán jött a „földrengés": egy ismert szoftverhibát kihasználva pár ügyes hekker nagy mennyiségű platinát - a játékbeli fizetőeszköz - állított elő és dobott piacra, ezzel 20%-os inflációt okozva, és majdnem romba döntve Norrath gazdaságát (egy amerikai közgazdász szerint az EQ virtuális birodalmának GDP-je 2266 dollár, ezzel a világranglistán Oroszország mögött állna). Az SE riasztói szerencsére megszóláltak - hisz' ötödével nőtt pillanatok alatt a forgalomban lévő pénz mennyisége -, így a szakemberek idejében kivonták a hamis nemesfémet a tőzsdéről, és kizárták a csalókat - állítólag némelyikük 70 ezer dollárt (közel 14 millió forintot) vágott zsebre az akció során (a platina egységára 20$ körül mozgott ekkor)...

És a jövő?...

Fentiek egy elég félelmetes jövőképet rajzolnak ki. Sajnos az on-line játékok elszabadult szellemét már nem lehet visszagyömöszölni a palackba, így valószínűleg tudomásul kell vennünk: új üzletág, és ezzel új szakma alakult ki; aki elég ügyes és kitartó, nagy mennyiségű pénzt termelhet ki e játékokból (de a havi előfizetési díjat mindenképp visszaszerezheti). A cybersportok világa viszont legalább tiszta - egyelőre -, és pénz ebben is van, nem is kevés. Úgy vélem, nincs messze az idő, amikor ezek olyan szintre emelkednek, hogy a „rendes" sportesemények egyenrangúvá válnak; ennek jelei, azaz a média egyre nagyobb érdeklődése, a szponzorok bővülő köre, a mind zsírosabb pénzdíjak mind erre utalnak. Azokban az országokban, ahol a videojátékok kultúrája magas, az olyan játékosok, mint Fatal1ty vagy RocketMan nem kisebb sztárok, mint egy popénekes vagy színész. Persze, valahol ez is félelmetes, főleg, hogy ez a folyamat alig több, mint tíz év alatt zajlott le, de ne feledjük: a cybersportokat a pénz hívta életre, azaz nem amatőr szintről nőtt ki a profizmus, mint más területeken. És a játékiparban, amint arról már sokszor írtunk, dollár százmilliárdok forognak. Ahol pedig ekkora pénz van, az már nem játék...

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

Az Episode III DVD-kiadása és az SW:BF2 megjelenése napjától lesz letölthető az új kiegészítő a már elég termetes galaxishoz. Kenobi mester egyenesen a láva partjáról (ahol legyőzte Anakint) kezd el beszélni hozzád, és ha küldetéseit teljesíted, mesés jutalom vár. Bemutatkozik a Mustafar bolygó is, és az itteni kolonistákra is feladatok várnak, az 50 új misszóban mentőakcióktól egy lezuhant köztársasági cirkáló felkutatásáig számos megbízásban próbálhatod ki magad - sőt, még a KOTOR egyik kulcsfigurája is felbukkan. A legjobbak pedig zsíros jutalmakra számíthatnak, például egy vörös kristályra, melyből lávaszerű fénykard válhat. „Obi-Wan szelleme az előzmények korszakát és a klasszikus érát hídként köti össze." - így a LucasArts. Úgy legyen.

INFO LUCASARTS / SOE | LUCASARTS | WWW.STARWARSGALAXIES.COM | 2005. NOVEMBER 1.

STAR WARS GALAXIES: TRIALS OF OBI-WAN

KÉMJELENTÉS

A SEGA bejelentette, hogy megállapodott a Petroglyph csapattal egy eredeti, modern katonai/sci-fi témájú RTS-franchise létrehozásában. Miután a független team magja a Westwood élharcosa volt, és jelenleg is stratégiában futnak [SW: Empire at War], abszolút nyerő ötletnek tűnik a dolog. Sőt, érdekesség, hogy a megállapodás pont tíz évvel azután született, hogy a Command and Conquer, melyen a Petroglyph emberének jó része dolgozott, megjelent - ráadásul a cím terjesztésében a SEGA is részt vállalt (miután a Saturnra is portolták)... Természetesen rámozdultunk a projektre, és igyekszünk mielőbb konkrétumokat megtudni a finomnak ígérkező anyagról.

CHAMELEON

INFO ILLUSION SOFTWORKS | TAKE 2 | MÉG NINCS | 2005. ŐSZ/TÉL

Jó három éve annak, hogy a jó nevű szlovák fiúk bejelentették e játékot, aztán néma csend. Most hirtelen felbukkant - úgy tűnik, a Vietcong2 és az Enemy In Sight között akadt némi idejük befejezni a címet. A budget kategóriába szánt külső nézetes akció erősen a Splinter Cellre hajaz, kis Hitman-beütéssel, azaz sok lopakodás, és ha kell, gyors és határozott akciók. A főhős egy ír terrorista a '90-es évek Belfastjában (merész, politikai felhang!), a motor pedig a jó LS3D, amely már bevált a Mafiában és a H&D2-ben, persze modernizálva. Az eddig látottak az IS-től megszokott magas színvonalat mutatják, a belbecs meg majd kiderül.

THE WITCHER

INFO CD PROJEKT | MÉG NEM TUDNI | WWW.THEWITCHER.COM | 2006.

Az RPG-hivek - velünk együtt - bizonyára már tűkön ülve várják az utóbbi idők egyik legígéretesebb címének megjelenését. A lengyel fejlesztők az augusztus végi, lipcsei játékkiállításon ismét megjelentek művükkel, és újfent komoly döbbenetet okoztak. Ami kiderült: a harc egérkattintós, de itt egy ellenség fölé mozgatva a kurzort, annak színe változik: ha akkor klikkelsz, amikor vörös, erős ütést mérsz ki, ha narancsokor, gyorsat, ha zöld állapotnál sújtasz, a kombókat indíthatod. A grafika pedig gyönyörű, beleértve még a frőcsögő vért is, a különféle folyadékok (a testnedv mellett pl. az eső is) megjelenítése páratlan, a nap/éj ciklus pedig áll-letevős. Bár kiadó még mindig nincs bejelentve, ezért nem aggódunk: a játék tuti sikernek néz ki, a lengyelek szerintem az ajánlatok közt turkálnak...

DRIVER: PARALLEL LINES

INFO REFLECTIONS | ATARI | MÉG NINCS | 2006. MÁRCIUS

A Reflections csúnyán elhasalt a legutóbbi Driver-címmel, így azt tették, amit a magyar fociklubok tulajai szoktak: kirúgták az edzőt - azaz esetünkben pályán kívülre tették a jó öreg Tannert, és lenullázták a szériát. Teljesen új ág indul tehát: 1978 New Yorkjában egy „Kölyök" nevű koma elindul az alvilág mélyéről a csúcs felé - azaz a fejlesztők ezúttal a GTA-sorozattal szállnak harcba (merész!). A mechanizmus szinte ugyanaz, bár nagyobb hangsúly lesz a vezetésen (motor, teherautó is játszik), lesznek minijátékok (pl. arénaverseny), az itt nyert pénzen lehet a gépeket tuningolni. A cucc egyébként jól néz ki, és állítólag lesz 8 játékos online mód is.

Egy ásatáson különös tárgyat találnak, amolyan „Noé bárkáját", melyet egy ősi idegen faj, a Geaa használt. A kicsi zöld (vagy nagy szürke?) lények bejelentkeznek a cuccért, és innentől őrület. A cím tehát egy sci-fi FPS lesz, némi RPG-vel, azaz amolyan Deus Ex-féle móka (lesznek implantátumok, különleges képességek, titkos

fegyver is). A főhős egy hekker, de több karakter sorsát is nyomon követhetjük, némelyiküket egy-egy küldetésben irányíthatjuk is, és fontos NPC-k is akadnak szép számmal, no meg terelhető robotok és sivatagjáró, csataképes lánctalpas járgányok. A motor a felturbózott RenderWare, a játék támogatja a Novodex Ageia technológiáját. Akár még jó is lehet...

INFO PERFECT PLAY | NOVYI DISK | MÉG NINCS | 2006 NYARA

METATHRONE PROJECT

Előző számunkban már beszámoltunk eme igencsak jónak ígérkező, felülnézetes, lövöldözős, négyen is játszható (off-line és online) játékról. Nos, azóta megjelent egy alfademó, melybe kapásból beleszerettem - gyönyörű (zseniális a fizika!) és élvezetes, non-stop szörnyfaragás. Ami még kiderült: öt eltérő környezet lesz, mindegyiken 6 szint, ezek mindegyikét jó 20 perc alatt lehet teljesíteni, tehát 10 órás a játékidő, de az újrajátszási érték magas, mivel lesz egy egyedi fegyverépítő- és fejlesztő rendszer, és a nagyobb tűzerőt biztosító darabok például csak magasabb nehézségi szinten lesznek elérhetők, plusz lesz kompetitív DM és Survival mód is. Lehet járműveket vezetni (és velük gázolni), mindenki egy közelharcos (katana, láncfűrész) és két távolsági fegyvert viselhet. Finom lesz ez!

INFO ARTIFICAL STUDIOS | MÉG NINCS | WWW.MONSTER-MADNESS.COM | 2006.

MONSTER MADNESS

TOP 5 - A LEGBRUTÁLISABB JÁTÉKOK

5. Doom III
Igen, a jó öreg Doom sorozat utolsó része mindent megtett, hogy felkerüljön a legbrutálisabb játékok listájára. A semmiből törnek életünkre a vérszomjas pokolfajzatok, mindenhol belek és fröcsögő vér...

4. BloodRayne 2
Nem elég, hogy a főhős kezeire szerelt kardokkal szanaszét cafrangolhatunk bárkit, fejeket vághatunk le, beleket onthatunk, de még ki is kell szívjuk az összes ellenségünk vérét.

3. GTA: San Andreas
A botrányjáték, amiben senkit sem kell kímélni. Gyalogosan, járgányokba pattanva, és számtalan fegyvert felhasználva megölhetjük az összes gyanútlan járókelőt, a rendőröket, esetleg bűnözőket is.

2. Manhunt
A játék, amit számtalan országban betiltottak. Egy reality show keretein belül válogatott eszközökkel, minél látványosabban kell megölnünk szereplő társainkat. Zacskó a fejre csupán a kezdet...

1. Tom & Jerry: Fist of Fury
A játék, amit sehol sem tiltottak be, pedig minden eddigi próbálkozást sikerült felülmúlnia. Ártatlan, szelíd tekintetű állatok bőrébe bújva kell elagyabugyálnunk a többieket, minél brutálisabb eszközökkel. Ez már nekünk is sok!

A HÓNAP ÖRÖMHÍRE

Többször is beszámoltunk ama sajnálatos eseménysorról, melynek során a Star Wars univerzumba betonozódott LucasArts felégette kalandrészlegét, és a folyamatban lévő fejlesztéseket is leállította. Nos, most remény csillant, mégpedig a híresen idióta nyomozópáros, Sam és Max nagyítólencséjén! Lejártak ugyanis a jogok, melyek a nyulat és a kutyát a Lucashoz láncolták, így kitalálójuk, Steve Purcell, aki most épp a Pixar stúdióban kamatoztatja nem kevés tehetségét, azonnal új gazdit keresett nekik - és kézenfekvőnek tűnt a Bones első felvonását épp befejező Telltale Games, amely ugyebár épp az említett kalandteam tagjaiból verbuválódott. A megállapodás szeptember 14-én megkötteted; természetesen nem a tervezett második rész, a Freelance Police félbehagyott munkáját folytatják a fiúk-lányok, hanem teljesen új szériát indítanak, éppoly epizódszerű megoldásban, mint a csontmuki friss története. Hurrá és jajjedjó, de nyugtával dicsérd az ÁPEH-et; mindenesetre a hír maga már öröm.

THE ISLAND: THE EARTHLING

INFO STEP CREATIVE GROUP | AKELLA | WWW.STEPGAMES.COM/PROJECTS.PHP?ID=7 | 2006. Q3

Úgy tűnik, a Sztrugacki-fivérek kezdenek divatba jönni, aminek én külön örülök. Ismét egy orosz csapat, amely egy kevésbé ismert mű, az „Inhabited Island" alapján készíti ezt a belső nézetű kalandjátékot. Makszim Kammerer hajótörést szenved a világűrben,

a bolygó, ahol kiköt, lakott, a civilizáció erősen hajaz a mi 20. századunkra, csak épp egy atomháború után. Hősünk előbb a katonai csapatokhoz, majd a lázadókhoz csapódik, megjár egy büntetőtábort, találkozik mutánsokkal - 10 epizódot és 100 helyszínt ígérnek a készítők. A megjelent képek szépek, az alapanyag jó, a többi majd kiderül.

Korábban már beszámoltunk az ex-LucasArtsos legénység új kalandjátékáról, mely Jeff Smith népszerű képregénysorozatán alapul. A többrészesre tervezett stuff első epizódja közel áll a befejezéshez - az aranykort idéző point-and-click, pár minijátékkal, csavarral színesítve, a csapatra jellemző humorral, szemnek is kellemes tálalásban. A játékban felváltva kell két teljesen eltérő személyiségű hőst irányítanunk (sőt, később egy bogarat is). És még valami: a játék boltokba nem kerül, a Telltales weboldaláról lehet letölteni (20 dollárért) - aki pedig vásárlás előtt meg akarja tekinteni a művet, letöltheti a program demóját.

INFO TELLTALE GAMES | TELLTALE NOW | WWW.TELLTALEGAMES.COM | 2005. ŐSZ

BONE: OUT FROM BONEVILLE

Amikor e stuff trélerét megláttam, kicsit letettem az állam. Nem mondom, az olasz csapat régi motoros, volt pár sportcímük is - bár legutóbb egy kalandjátékkal kedveskedtek (Martin Mystére) -, de azért ez elég komolynak ígérkezik. Nemcsak a legendás, jövőre 80 éves bolognai motorgyár, annak versenycsapata, a Ducati Corse, a nem kevésbé híres versenyző, Loris Capirossi, és a hivatalos orvoscsapat, a Clinica Mobile licencét bírják, de még egyik kedvencemmel, a Lacuna Coil csapattal is megállapodtak, így a verseny mellé kemény rockzenét is élvezhetünk. Karrierjátékról van szó, amatőr, félprofi és profi bajnokságokon kell feljutnunk a Superbike és a Grand World Championship trónjára, a grafikáról pedig a RenderWare motor gondoskodik. Ejha...

INFO ARTEMATICA | ARTEMATICA | WWW.ARTEMATICA.COM | 2006.

DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP

VÁRÓTEREM

Még nagyobb bánatom, hogy a Funcom is eltolta 2006 tavaszára a Longest Journey folytatását, mely **Dreamfall** néven mostanában kellett volna, hogy kijöjjön. A magyarázat semmitmondó: adnak maguknak még pár hónapot fejlesztésre, hogy még jobb legyen, plusz jó időben érje a piacot. De ha mindenki jövő tavasszal jön ki, akkor megint tolongás lesz...

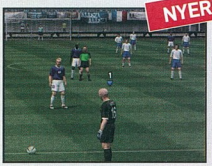
Nomen est omen: a Time Saber időpörgetős játéka, a **Timeshift** október helyett csak jövő tavasszal jelenik meg. Kilőtték az Xbox portot is, csak 360-ra jön ki a PC mellett, és picit változtattak is az ígéreteken, nyilván picit túlvállalták magukat a srácok, legalábbis időzavarba kerültek...

KÉPKITALÁLÓ JÁTÉK

Találjátok ki, hogy melyik játékból való ez a két kép. A helyes válaszokat beküldők között egy-egy eredeti játékot sorsolunk ki a Ecobit Rt. jóvoltából.

A megfejtéseket 2005. október 15-ig várjuk a 130. oldalon található játékszelvénnyel
PC.GAMES - Képkitaláló játék
1325. Bp.:Pf.:315

NYERD MEG!



NEVEREND

INFO MAYHEM STUDIOS | DUSK2DAWN | WWW.NEVEREND-GAME.COM | 2005. Q3

Hű olvasóink, főleg a fantasy-RPG hívek, bizonyára emlékeznek erre a címre, melyet 2004/5-6 számunkban mutattunk be. A „játék, melyben találkozik a Final Fantasy és a Fable", és ahol egy szárnyaszegett tündérből kell jó vagy gonosz hőst nevelnünk Neverend világában, jó ideje készülget a szlovák stúdióban, de nem sikerült kiadót találniuk - eddig. Nos, egy 2004 tavaszán alakult új angol kiadó felkarolta a projektet, ez lesz a „szúzbeszédük". A játék továbbra is biztató, és végre hamarosan megjelenhet.

ELVEON

INFO 10TACLE STUDIOS SLOVAKIA | 10TACLE | WWW.ELVEON.COM | 2007. Q2

10 ezer évvel ezelőtt az istenek Naon birodalmát saját paradicsomukká akarták formálni, most azonban hirtelen, sietve elhagyták azt. Leszármazottaik, a Neama nevű elfek egyedül maradtak, és új éra formálódik, telve haraggal és könyörtelenséggel. Ám az Elveon, az elfek ősi könyve megjövendölte egy hős eljöttét, ki az istenek nyomába lép majd. Ez vagy te, a műfaj pedig epikus akció/RPG. A körítésről mindent elmond, hogy a 10tacle megvette hozzá az Unreal3 motor licencét, és a cím a PC-n kívül PS3 és XBOX360 konzolokra készül - erősen büntetősnek ígérkezik!

Úgy tűnik, a koreaiak teljes letámadást indítottak online fronton, hiszen miközben javában készül a Huxley (lásd: PCG, 2005/4), nekiálltak egy klasszikus akció-kaland MMORPG létrehozásának, melynek mechanizmusa és kinézete konzolstílusú (látványos, effektekkel telezsúfolt csaták), a karakterek, szörnyek erősen anime-beütésűek, ráadásul mindezt az Oscar-díjas Howard Shore (Gyűrűk ura) zenéjére. Hatalmas ostromok, melyet a játék csataképernyőkre oszt, ahol 20-40 fő gyepálhatja egymást, játékos-klán, és klán-klán ellen, hack & slash stílusban, tuningolható felszerelés (socket system), rejtett missziók - igen komoly kihívás a versenytársakkal szemben...

INFO WEBZEN SUN STUDIO | WEBZEN | WWW.WEBZENGAMES.COM | 2005. Q3

SUN: SOUL OF ULTIMATE NATION

SZEX, HAZUGSÁG, JÁTÉKIPAR

„Olyan felnőtt témákról közlünk riportot, mint az olajárak. A Pokémon-generációt ez nem igazán érdekli." Ezt nyilatkozta a Playboy főszerkesztője, Scott Alexander, miután kiderült: a világ egyik legismertebb férfimagazinjának októberi számában nyolc kivehető kártyán ismert videojátékok hősnői szerepelnek - meztelenül, illetve frivol pózokban. A fő attrakció az Indygo Prophecy (Fahrenheit) nyomozója, Carla Valenti, a többiek: a jó Cassidy és gonosz Tala (Darkwatch), Jacqui, a cheerleader (Blitz: The League), Alexa, a szexi riporternő (50 Cent: Bulletproof), illetve a Hellgate: London hősnője és egy „saját anyag": a Playboy: The Mansion egyik szereplője. Nem ez a Playboy első ilyen akciója: pont egy éve, 2004 októberében kísérletképpen már szerepelt egy ilyen sorozat; akkor a fő csaj Bloodrayne volt, mellette Mileena (Mortal Kombat), Nina (Tekken), Luba Licious (Magna Cum Laude), Kurenai (Red Ninja), és szintén Tala szerepelt. A próba bevált, az ötlet nagy sikert aratott, így most bátrabban (és merészebben) közölheti a lap az újabb „játékpiaci húskiállítást". A magazin ezúttal egyébként hihetetlen PR-fogást alkalmazott: a nyolc képet megfordítva és puzzle-szerűen összerakva a hátoldalak egy kilencedik, nagyobb képpé állnak össze - ám egy újságban csak négy kártya lesz, így a teljes sorozathoz két számot kell megvenned. Nos igen, a Playboy nemcsak nőben és életmódban, marketingben is nagyon otthon van...

DESIGN CENTER

Mostani művészi válogatásunkba igazi érdekességek csöppentek bele, csak kapaszkodjatok...

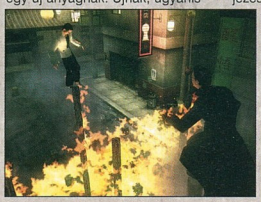
1. Elsőként, sokkoló hatásként mindjárt itt van ez a 2 remek színű dobókorong, melynek közepébe egy CD-t lehet helyezni. Hogy ez miért praktikus? Kérem szépen ez az információtovábbítás új eszköze. Nem kell szenvedni a postával elég egy jól irányzott dobás és máris nálatok landol a korong. Értjük ugye?
2. Nem mai darab ez a szütyő, eddig valahogy elkerülte a végzete és nem került be a DC-be, pedig ott lógott az ablakon. De most kegyetlenül lefényképeztük a szőrtasakot, mely nem általlott pöttyöket felvenni magára álcázás címén. Vérlázító!
3. Nos, ez a ketyere úgy csinál, mintha nem csinálna semmit. Békés szunnyadozása azonban csak ideiglenes, egy váratlan pillanatban elkezd kacarászni, szívbajt hozva a környezetében lévőkre.
4. Kicsi zöld emberkék márpedig vannak. Aki nem hiszi ezt, az most jól meglepődik, hiszen itt a bizonyíték. Nem is emlékszem már mikor is kerültünk össze, de ő is állandóan szem előtt volt és mégsem került eddig reflektorfénybe. De ennek vége, itt a bizonyíték!
5. Sam fegyvertárából már eddig is mutattunk be érdekes darabokat, most következzen ez a szütyő, mely kifejezetten lopakodáshoz készült. A felirat csak épp annyira világít, hogy jó célpontot nyújtsunk, az anyaga pedig abszolúte nem okoz turbulenciát, így gyorsabban tudunk haladni.
6. A Panzers Phase Two megjelenése alkalmából néhány bonusz ajándék landolt nálunk és gondoltuk megmutatjuk is rögvest a harckocsizóknak készült egérpadot és nyakba akasztót. Mindkettő rendkívül fontos tartozéka a harckocsi parancsnokoknak, ezek nélkül csatába menni nagy rizikó.

E havi kérdésünk a Panzers cuccokért megy: Mi a Panzers-t működtető engine neve? A helyes megfejtők között 5 szetet sorsolunk ki. A megfejtéseket 2005 október 15-ig várjuk a szerkesztőség címére a nyereményszelvénnyel együtt.

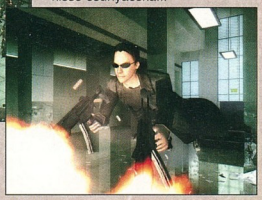
THE MATRIX: PATH OF NEO

INFO SHINY | ATARI | WWW.ATARI.COM/US/GAMES/MATRIX_PON/PC | 2005. NOVEMBER 18.

Még Matrix-rajongóként sem nevezném sikeresnek a Shiny 2003-as játékát, de épp a fanok voltak azok, akik csak megvettek 6 millió darabot az Enterből, így a fejlesztő nekiállt egy új anyagnak. Újnak, ugyanis a Wachowski testvérek megengedték, hogy a fiúk más irányba vigyék a sztorit, friss mellékszálakkal és új befejezéssel (!) kibővítve a Mátrix-univerzumot. Rengeteg lőfegyver és közelharci eszköz (kard, rudak), no meg pusztakezes művészet alkotja az új harcrendszer alapját, mindezt mindenféle kombókban is.



Új elem a Code Vision, amellyel például egy oszlop mögött rejtőző ellenséget is észrevehetsz. Fokozatosan válsz Neóból a Kiválasztottá: minden képességed, tudásod lépésről lépésre válik eszköztárad részévé, hogy a végén te legyél az Egy (épp ezért megjelenik egy RPG-rendszer is). Érdekesen hangzik, bár a grafika nekem még kissé csúnyácska...



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

INFO BETHESDA | 2K GAMES | WWW.ELDERSCROLLS.COM | 2005. IV. NEGYEDÉV

Tamriel császárát megölik, és mivel nincs örököse, a birodalom és a démonok lakta Oblivion közti dimenziókapu kitárul. Az általad irányított hős látta a gyilkosságot, így a tettesek nyomába ered, mialatt az orkodás, mágia), választható jó és gonosz oldal, valós mozgással kivitelezhető közelharcok. Mindez elképesztő vizuális kivitelezésben (PC mellett Xbox360-ra is készül), valós fizikával, sok-sok játékóra és letölthető cuccok ígéretével. Kötelező!

szágba beszivárgó szörnyek ellen is harcolnia kell. Ez az alapja az ES-széria legújabb darabjának, mely mélységében és interaktivitásában minden eddigi címet maga mögé kíván utasítani. Hatalmas, szabadon (akár lóháton is) bejárható birodalom, 9 nagyváros, 1000, saját életét élő NPC, 21 fejleszthető skill a 3 alapkategóriában (csata, lopa-

PER

Sokunk kedvenceből, a Call of Dutyból a **Spark Unlimited** készített egy konzolos verziót CoD: Finest Hour címmel, melyet 2004 végén adtak ki. Nos, a cég most beperelte a kiadó Activisont, mivel nemcsak, hogy nem fizette ki számukra az eladások után járó jogdíjat, de a csapat terveit felhasználva házon belül, saját programozóival készítette el a folytatást (CoD2: Big Red One), annak ellenére, hogy a Sparkkal három konzolos cím legyártásában egyeztek meg. A fejlesztőcég 10 millió dollárt követel a szerződésszegésért és az elmaradt kifizetésekért.

A TV-sorozaton alapuló **Stargate-SG1: The Alliance** játék fejlesztését augusztus végén a JoWooD leállította, mivel úgy ítélték meg, hogy a Perception Games fejlesztése nem tükrözi azon elvárásokat, melyet a kiadó és a rajongók támasztottak a cím iránt. A cég visszakövetelte a hegesztéshez adott pénzt (5 millió), valamint a forráskódot és egyéb eszközöket, hogy ezeket más teamnek adva esetleg befejeztethesse a játékot. Az ausztrál fejlesztőstúdió erre - igen merészen - csődeljárást indított az osztrák kiadó ellen, amit persze a bíróság elutasított, mondván, hogy a Perceptiont nagyobb felelősség terheli a projekt befuccsolásáért, hisz a JoWooD átutalta nekik a pénzt, ők viszont nem teljesítették időre vállalásukat.

Két ügyes polgár hekkelő alkalmazásokkal visszafejtette a Blizzard kommunikációs protokollját, így saját, nem hivatalos szervert indíthattak a **Battle.net** mellett (vagy inkább ellenében). A St. Louis-i bíróság kimondta, hogy elsősorban a Digital Millennium Copyright Act értelmében a „reverse-engineering" jogsértő cselekedet.

Egy évvel az **Acclaim** csődeljárása után a vagyonkezelő cég pert indított az egykori fejlesztő/kiadó vezetősége ellen. A perirat szerint a főnökség amolyan „nagy malacperselynek" használta a céget, egymás fizetését, prémiumát és költségeit fizette ki, néha külső partnereken keresztül. Amikor pedig beütött a krach, felszereléseket és műtárgyakat vittek el a cég székhelyéről, illetve külső céget vettek rá, hogy pumpáljon némi pénzt a vállalatba, és ebből magas végkielégítést osztottak maguknak. A felperes 150 millió dollárt követel vissza, melyből a még mindig sorban álló hitelezők egy részét fizetnék ki.

NÉVVÁLTOZÁS

Érdekesen csomózzák munkásságuk fonalát a Quantic Dream emberei; miközben weboldalukon első sikerük, az Omikron: The Nomad Soul folytatását következetesen Omikron 2 néven aposztrofálják, az Ageia oldalán megjelent egy sajtóközlemény, mely szerint e játék támogatja a PhysX technológiát - és ebben a QD alapítója és esze, David Cage a stuffot **KARMA** néven emlegette. Szóval próbáljunk akkor ezzel barátkozni - persze az is lehet, hogy ez is kettős életet él majd, mind új kalandjuk, amely Európában Fahrenheit, Észak-Amerikában Indigo Prophecy néven fut. Ők tudják...

CIVILIZATION IV

INFO FIRAXIS | 2K GAMES | WWW.2KGAMES.COM/CIV4/ | 2005. OKTÓBER 28.

Mivel már írtam e címről, most egy kis rezümé azok véleményéből, akik már kipróbálhatták a játékot. Sid Meier és csapata a nulláról építette fel az új Civet, amely így inkább a 2. részhez húz: kimaradt a 3. etap bonyolultsága, visszatért a játszhatóság és az addiktív élmény. Főleg igaz ez a multira, ahol a szimultán mód az igazi csemege - és a csatapatáték, az egymást segítő szövetségek. Aztán ott van a csata. Defenzív és offenzív pontok helyett minden egységnek bázispontjai vannak, melyhez bónuszok adódnak - például egy hegyet az íjászok tudnak jól tartani (a terep tulajdonságai játszanak, hiszen 3D-ben vagyunk). A vallás is nagyobb szerepet kap, lesz egy teljesen új „Civics" rendszer, ahol finomra hangolhatod néped kormányzati stílusát, és megjelennek a „nagy emberek" (Shakespeare, Leonardo, Marco Polo, Marie Curie), akik sok bónuszponttal járulnak hozzá nemzeted boldogulásához. Súlyos darab lesz ez!

GT LEGENDS

INFO SIMBIN | 10TACLES | WWW.GT-LEGENDS.DE | 2005. OKTÓBER

Befejezéséhez közeledik a német fiúk reményteljes, és a demó láttán kijelenthetjük: sikeresélyes játéka. Az „aranykor", a '60-as, '70-es évek legendás túraautói, a 90 eredeti FiA GTC-TC csapatgép, 25 szintén originál pálya (Imola, Monza, Donington, Hockenheim, Dijon, Spa), 5 nehézségi fok a kezdő, árkádostól a profi szimulátorig, karriermód és 16 fős multi - inycsiklandó menü! Mindehhez a látvány - DX9-es effektekkel - tökéletesen passzol, no meg a hang, ugyanis az eredeti autók hangját rögzítették a srácok, és amikor felbrummogott alattam a Chevrolette Corvette, hát azért azon még én is elgyengültem. Szóval jó kis cím lesz ez, ránk fér már egy tuti, igazi szim...

STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

INFO WIDELOAD GAMES | ASPYR MEDIA | STUBBSTHEZOMBIE.COM | 2005. OKTÓBER

A Wideload egy új stúdió, létrehozója az az Alex Seropian, ki a Bungie társalapítója is volt, így nem meglepő, hogy új címük motorja a Halo2 erőműve. A külső nézetes akciójáték főhőse Stubbs, akit '33-ban megöltek, elföldeltek, majd '59-ben fölépítettek egy nagyvárost, és ettől beselt a pohár - előmászik, és zombiként bosszúhadjáratot indít.

A különféle feladatok megoldására számtalan mód van: elkaphatsz valakit, kitépheted végtagját vagy leszedheted fejét - ilyenkor ő is zombi lesz, így kis sereget toborozhatsz -, kiszívhatod az agyát, de le is kapcsolhatod karod, és azt önállóan irányíthatod; ha valakinek a fejére tapasztod, átveheted az illető felett a kontrollt (de a fejed is elhajítható). A grafika bámulatos, az '50-es évek zombifilmjeit idézi, a soundtrack csupa ismert, mai alternatív rockbanda, korabeli slágerek feldolgozásával; nálam a várólista élén áll a stuff...

A HÓNAP BESZÉDE

Idén is elhangzott John Carmack sokak által várt beszéde a QuakeConon. A teljes anyagot megtalálájátok a DVD-n, itt most csak a fontosabb elemeket emeltük ki belőle.

Terítékre került a Microsoft és a Sony hype-hadjárata, a következő generációs konzolok, melyekről Carmack azt mondta: ezek épp annyit tudnak, mint egy mai csúcs-PC, és pár év múlva az olcsóbb PC-platformok tudása is sokszorosa lesz ezek teljesítményének. Majd rátért a Doom3-ra melyre sokan azt mondták, bárcsak ne jelent volna meg, mert magasra tette a lécet, és most a vevők mindent ehhez hasonlítanak. És néha sajnálja, hogy mostanában ahelyett, hogy a játékra koncentrálnának, a külsőségekre - mo-cap, mozik és egyebek - kell rengeteg pénzt áldozni, mert ezt várja el a piac. Bár vannak, akik nosztalgiával emlékeznek a régi időkre: kevesebb reklám, kevesebb mainstream - azt mondják, az volt az aranykor, pedig az aranykort most éljük. Mivel mind az új konzolokban, mind a PC-ben megjelentek a többmagos processzorok, Carmack kifejtette: ezek lényegesen eltérő programozást igényelnek, és erre egyelőre még nincsenek bejáratott módszerek, így a fejlesztések az első időkben várhatóan le fognak lassulni. És van két terület, melyet nem lehet nyers erővel megoldani: a fizika és az AI. Ráadásul előbbiben sok a „kirakat", mely nem járul hozzá annyira a játékélményhez, amennyi munka van benne, és a processzor- és programozási erőt inkább arra kellene fordítani, hogy a játékok simábban fussanak. (A Novodex-féle, különálló fizikai kártyákban pedig nem igazán hisz.). És még valami: Carmack eladta az F50-es Ferrariját, most egy kicsit „lazít", bár kipróbálta a felesége BMW Z8-át, és remek kis autónak tartja...

BLACK BUCCANEER

INFO WIDESCREEN GAMES | 10TACLE STUDIOS | WWW.BLACK-BUCCANEER.COM | 2006. Q2

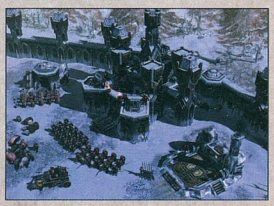
A fejlesztők kisk átéja szerint, ha nem tudsz új játékot kitalálni, keresztezz pár régit. Nos, a francia fiúk új horror / akció / kaland elegyükben a perzsa herceget pároztatták Hulkkal, bármilyen morbid és perverz is ez a kép.

A BB főhőse egy ifjú, 16. századi tengerész, aki a Karib-tengeren hajótörést szenved, egy szigetre keveredik, ahol megtalálja a legendás, rettentő kalózvezér, Black Buccaneer amulettjét. Innentől kezdve a 26 pályát két hőssel nyomhatjuk: a liánokon, fákon, csapdák fölött herceges akrobatikával művészkedhetünk, ha meg jönnek a vérpávián ok, átalakulhatunk a Hulk-szerű vezérré, hogy kiverjük belőlük a szuszt. A grafika egyébként jónak tűnik, ez biztató, no meg az ötlet sem rossz.

LORD OF THE RING: BATTLE FOR MIDDLE EARTH II

INFO EA LOS ANGELES | ELECTRONIC ARTS | WWW.BFME2.EA.COM | 2006.

Hogy mit lehet folytatni egy kompletten lezárt művön? Nos, az EA picit „továbbírta" a legendát, és elvezet azon csatákba, melyek a birodalom északi területein dúltak, ama tájakra, melyekre csak utalás volt a Könyvben: Dol Gildur (Dol Goldur), Misty Mountains (Ködhegység), Gray Havens (Szürkerév). Három új játszható fajt kapunk: a goblinok, tündék és törpök. Előbbiek soraiban érdekes szörnyeket is találunk: óriás pókok, lóként használható skorpiók, sárkányok. Új egységek (Fekete Lovasok!) és varázslatok is lesznek. Nagy nóvum, hogy bárhová építkezhetsz, ahová a terep engedi, így stratégiai ponton húzhatod fel erődödet, köré falakat, rájuk a forró olajos csapdákat - evégből tán nemcsak a régi rájongók, de a hardcore RTS-fanok is örülni fognak az új címnek.



EGY KIS HAZAI

Egy fiatal, 2004-ben alapított csapat, a Vivo Games Entertainment nagy fába vágta a fejszéjét, hiszen egy GTA-hoz hasonló mechanizmusú játékot kezdtek fejleszteni **Way of Crime** címen. A történet Budapesten játszódik, illetve ennek Vice City méretű másán, ahol a fontos épületek (Parlament, Halászbástya, hidak stb.) élethűen lesznek lemodellezve, a többi pedig az eredeti hangulathoz illik. A sztori, melyben hősünknek az alvilág csúcsára kell jutnia, mintegy 10 évet ölel fel a 90-es évek elejétől (az oroszok még itt vannak), az autópark is ezt az érát tükrözi, így sok keleti gépet vezethetünk (tuningolt Trabi!). Küldetéseket a hírnévpontok alapján kapsz, a zsaruk pedig a körözöttségi szint alapján izgulnak rád. Lesz free-ride mód is, a zene pedig saját anyag mellett a tervek szerint magyar csapatok nótáit is tartalmazza, persze ehhez sok tárgyalás (és némi pénz) szükségeltetik. Idehaza természetesen teljesen magyar változat lesz kapható. A játék persze még nagyon kezdeti stádiumban van, de szurkolunk a csapatnak!

Folytassuk ott, ahol múltkor abbahagytuk: a speciális erők új játékstílust hoznak a BF2-be, ugyanis a fő mozgás a lopakodás lesz. Az új pályák jórészt városi terepet kínálnak, ahol bárhová mehetsz, hiszen a csáklyák segítségével függőleges irányban is közlekedhetsz, és saját útvonalakat alakíthatsz ki ezekkel és a kifeszíthető drótkötéllel. Az éjjellátó látótávolsága is korlátozva lesz (elkerülendő a Splinter Celles „feltolom a szemüveget meg a gammát, és enyém a világ"), úgy 7-15 méterre. Az új járművek között ott a jet ski (a Navy SEALS tényleg használja!), plusz szállítógépek földön és égen. Az, hogy mindez hogy integrálódik az alapjátékba, hogy folytathatod-e a pontgyűjtést, vagy elölről kell kezdened, és hogy bármiféle javítás érkezik-e vele, még nem ismert, de amúgy a massza elég biztató.

INFO DIGITAL ILLUSIONS CANADA | E. ARTS | BATTLEFIELD.EA.COM | 2005 TELE

BATTLEFIELD 2 SPECIAL FORCES

ZÁRÓRA

Tény, hogy az Asheron's Call 2 májusi kiegészítője, a Legions nem okozott nagy földindulást, de erre azért mégse számítottunk... Az történt ugyanis, hogy a **Turbine** a 2004-ben nagy reményekkel megnyitott Santa Monica-i, nyugati parti stúdióját bezárta, és ugyan ezzel a mozdulattal az AC2 szervereit is áramtalanította. A kiadott közlemény szerint a játék - és minden további támogatás - hivatalos leállítása 2005 decemberében lesz. Indoklás helyett Tom Nichols főnök csak annyit mondott, hogy cége így most minden erővel a két folyamatban lévő fejlesztésre koncentrálhat (The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar és a Dungeons & Dragons Online: Stormreach).

Több forrásból is megerősítést nyert: a washingtoni székhelyű **Cyan Worlds** stúdió, a Myst-széria alkotóműhelye bezárja kapuit. A 40 dolgozó egyike ezt írta blogjában: "Szinte mindenkit elbocsátottak, beleértve engem is. Szomorú, hogy egy ilyen tehetséges emberekből álló stúdió egyszerűen kifúj. Senkit nem vádolok." A csapat épp befejezte a Myst V: End of Ages munkálatait (szeptember 20-án adja ki az Ubisoft), és úgy tűnik, nincs tovább. Nem igazán értem a dolgot, mert bár az on-line Uru: Ages Beyond Myst nem jött be, de a régi időket idéző Myst IV határozottan sikeres volt. Igaz, azt is tudtuk, hogy az ötödik rész lesz a sorozat záró darabja, de ilyen radikális végre nem számítottunk...

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

INFO BIG HUGE GAMES | MICROSOFT | WWW.RISEOFLEGENDS.COM | 2006. Q2

Erről a címről is írtunk már múltkor, úgyhogy most egy érdekes vallomás Dave Inscore művészeti vezetőtől: mialatt a tervezők és írók a forgatókönyvön dolgoztak, a művészek beragadtak a Tolkien és D&D sablonok közé (lovagok, tündék, orkok) - aztán eszükbe jutott Leonardo Da Vinci, az ő zseniális mechanikai tervei, és beindult a szekér. A nagy polihisztor tervezte helikopterek és fegyverek mind bekerültek a játékba, aztán az ő nyomában a középkori Európa és a reneszánsz Itália építészeti stílusa, majd egy kis anakronisztikus csavar a 19. századi ipari forradalom felé: a gőz, mint hajtóerő. A végeredmény: egy olyan élő és lélegző, izgalmas fantasy világ, mely valóban nem szokványos - és egy RTS, mely szintén új és friss...

APRÓ NEWS

Tovább fogy a Blizzard: Mark Kern, a WoW csapatfőnöke, William Petras, a WoW művészeti vezetője, és Taewon Yun, a Blizzard Korea egyik létrehozója kivált a cégből, és új stúdiót alapítottak **Red 5** néven a dél-kaliforniai Aliso Veijóban. Természetesen egy új MMO létrehozásán dolgoznak, mely „más lesz, mint a legtöbb eddig megjelent MMO". A tehetség és tapasztalat megvan hozzá.

A másik (főleg Diablósokból álló) ex-Blizzardos csapathoz, a 2004-ben alakult **Castaway** stúdióhoz szeptember elején csatlakozott Rick Seis, a Blizzard North addigi vezetője, mint technikai igazgató és főprogramozó. Velük kapcsolatos hír az is, hogy ismét kiadót keresnek még titkos 3D-s fantasy-akció-RPG-jukhoz - bár 2004 márciusában már megállapodtak az EA-val. A kommentárból kiderült: már idén februárban megtörtént a szakítás; a cím egyébként 2007-re esedékes, tehát idejük van még.

A dán Sirius Games (korábban Media Mobsters) bejelentette a Gangland folytatását, **Paradise City** címmel (ez a város volt az előző sztori helyszíne is). Ezúttal Luca Valerio lesz a főhős, „egy opportunista 'üzletember', nagy ambíciókkal", azaz továbbra is a szervezett bűnözés oktatójátékát kapjuk majd kézhez.

A kultikus shareware-klasszikus, a 2001-es **Starship Unlimited** űrstratégia sikerén felbuzdulva az Ape Zone 2002 decemberében készítette el a folytatást (amely inkább „gold edition" volt) SU: Divided Galaxies címen, mely szintén jól sikerült. Nos, az eddigi címeket is kiadó Matrix Games most bejelentette, a „majomzónás" srácok javában dolgoznak a 3. rész kódolásán, mely nagyobb, jobb, több lesz, mint elődei. Hajrá!

SAVAGE 2: A TORTURED SOUL

INFO S2GAMES | MÉG NEM TUDNI | SAVAGE2.S2GAMES.COM | 2006 Q2

A kaliforniai csapat szépen mutatkozott be többjátékos-alapú, fantasy-köntösbe öltöztetett akció-RTS játékával, még 2003 szeptemberében, ám okult a hibákból is, így alaposan rákészült a folytatásra. A grafikus motort teljesen újraírták, a megjelent tréler abszolút szájtátós. Ennél is fontosabb a továbbfejlesztett mechanizmus: változatos közelharc és jobb mágiarendszer, parancsnokok, kicsit a BF2 stílusában, RPG-sebb felszerelés, közlekedés lóháton, ráadásul ezúttal sokszínűbb lesz a karakterrendszer is, hiszen az alaposztályok 20 egységet tartalmaznak. Aki szereti a stílust, készüljön, jó mókának ígérkezik a stuff!

MOD ZÓNA

MOD-OK A DVD-N!

QUAKE 3 - TREMULOUS
A Tremulous a jó öreg Quake3-hoz készült konverzió, mely csipetnyi RTS, valamint CS-elemmel fűszerezi meg a féktelen akciót. A pályákon két faj küzd egymás ellen (emberek és az idegenek), melyeken lehet építkezni, a megölt ellenfeleken/teljesített feladatokon kapott pénzért pedig különféle nagyerejű csúzlikat vásárolhatunk magunknak. Készítői rengeteget tördöltek a grafika csiszolgatásával, így olyan effektek is megtalálhatók ebben a konverzióban, melyeket az alap Quake3 még nem tartalmazott.
tremulous.net

HALF-LIFE2 - NEOFORTS
Régen láthattunk már igazi, 4 csapatos CTF-átültetést (az utolsó a sorban az Unreal tournament 4-

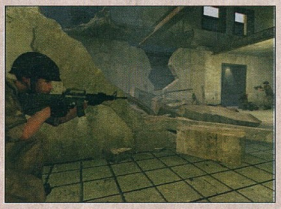
team domination/CTF módja volt), most viszont megérkezett a Neoforts! Az ötlet egyszerű, de frappáns: egy nagyobb pályán építsünk magunknak erődítményt, és próbáljunk meg az ellenség állásai mögé behatolva megszerezni a zászlajukat! Mindezt 4 csapat játszhatja egyszerre, tartalmas szórakozást kínálva mindegyik fél számára.
www.neoforts.com

FAR CRY - VEHICLES PACK 1
Ez tulajdonképpen nem is egy mod, hanem egy vaskos addon-csomag a Far cry-hoz. Tartalmaz 8 vezethető járművet, többek között a Yamaha GP waverunnert, a hippie buggy-t vagy a négykerekű quadot, 3 új fegyvermodellt (Ak47, Glock17, MTE224), valamint 5 pályát. Kizárólag hálózatban/neten játszható ez a kiegészítés, de ott aztán kifulladásig!
www.freestyle-productions.net

HALF-LIFE2 - BATTLE GROUNDS 2
A HL-fanatikusok esetleg ismerősnek tarthatják eme alkotást, hiszen ez nem más, mint a nagy sikernek örvendő Battle grounds nevű Half-life módosítás HL2 alá átültetett változata. Az egész játék egy történelmi eseményhez kapcsolódik, mégpedig az amerikai polgárháborúhoz. A mod még igen kezdetleges formában létezik, rengeteg javítanivaló van rajta, míg végleges formát ölthet, ráadásul egyelőre az egész csak többszereplős módozatokkal rendelkezik. Ennek ellenére is egy nagyreményű projecttel állunk szemben, semmi kétség nem férhet hozzá, hogy tarolni fog, amikor a teljes változata napvilágot lát.
www.bgmod.com

QUAKE 3 - TEAM ROCKET EXTREME
Teljes egészében a rocket arénára hajaz ez a mű, és ezt készítői nem is tagadják. Lényege, hogy a pályákról ki van tiltva mindenféle fegyver és power-up, csakis a raketavető létezik, melyhez viszont többféle löszert markolhatunk fel, amelyek különböző erősségekkel bírnak. Az eredeti power-upokat pótolandó teljesen másfajta tárgyakat kapunk, melyek sokféle finomsággal ruházhatnak fel minket. További érdekesség a bullet-time effekt, mellyel lelassíthatjuk az időt és az ellenfél mozgását. A jelenlegi verziójában már elég előrehaladott a project, az új pályák némelyikének minőségét elnézve viszont véleményem szerint még nem ártana kicsit finomítani a kidolgozáson.
www.users.globalnet.co.uk/~thompp/q3trx.html

DOOM3 - QUAKE2: LOST MARINE
Ez a kiegészítés egy amatőr pályacsomagból nőtte ki magát teljes értékű, hivatalos módozattá. Az id software támogatásával készülő alkotás minőségéről egyelőre egy képpályás, majdnem 300 Mb méretű telepítő árulkodik. Nem véletlenül szerepel a címben a Quake2 név, ez a konverzió egy teljes értékű remake-et tár elénk. Becsülendő, hogy nem csak a régi pályák átültetéséről van szó, hanem teljesen újratextúrázott, újramodellezett szintek készültek, melyeknek technikailag csak a layout-ban van közük az alap Quake2-es szintekhez, azonban a szintek küldetésrendszere teljesen más, így az alap Q2-től eltérő játékmenetben lesz részünk! A megfelelő fps-értékek elérése érdekében egy kategóriával erősebb gépre van szükségünk, mint a DOOM3 esetében, a végleges változatig remélhetőleg még csiszolnak kicsit a játszhatóságon.
www.planetquake.com/meanarena/quake2_lostmarine



FALLOUT 2 - WASTELAND MERC 2
Bizony régen volt már a Fallout 2 megjelenése, tán igaz sem volt, mindenesetre a hivatalos map tools-t még csak mostanában lökték fel a netre a játék fejlesztői, így hát az első igazán jó módosítások is még csak most érnek révbe. a Wasteland merc2 19 új küldetést foglal magában, ám mindez nem elég, új fegyverek és hangok is kerültek a repertoárba. A történet nagyban hasonlít a Fallout 2-ére, ám itt nem egy kiválasztottat alakítunk, hanem egy szimpla zsoldoskatonát, akivel a pályákon rengeteg különböző küldetést kell végrehajtanunk. Itt az ideje leporolni a Fallout 2-t, és belevetni magunkat a Wasteland2 által nyújtott új kalandokba.
wastelandmerc.atspace.com

HALF-LIFE2 - PLAN OF ATTACK
A Plan of attack egy igazi csapatalapú, nagymértékű taktikázást és sok ügyességet igénylő HL2-alapú multiplayer konverzió. Tömören úgy lehetne jellemezni, mint a Counter-strike és az Enemy territory keverékét. A mod nagymértékben épít a csapatmunkára, mondhatni a játékélmény nagy részét az összehangolt csapatmunka milyensége határozza meg. Aki szereti a CS-t, vagy az Enemy territoryt, semmiképpen ne hagyja ki, ez jelenleg a létező legnépszerűbb mod HL2 alá, már csak ezért sem illik a DVD-mellékleten hagyni, telepítelenül...
www.planofattackgame.com

Wastrel
doom3@citromail.hu

GAME EXPRESSZ

AKCIÓ JÁTÉKOK

A MESTERLŐVÉSZ - SNIPER	1 990
APOCALYPTICA	990
AQUANOX 2	1 990
AREA 51	11 990
ASTERIX & OBELIX	3 990
BAD BOYS 2	1 990
BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3 990
BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12 990
BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7 490
BATTLEFIELD 1942: THE WWII A.	11 990
BATTLEFIELD 2	11 990
BATTLEFIELD VIETNAM	11 990
BEYOND GOOD & EVIL	1 990
BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3 990
BROTHERS IN ARMS	9 990
CALL OF DUTY GAME OF THE Y.	3 990
CALL OF DUTY GOTY	3 990
CALL OF DUTY: UNITED OFF.	6 990
CATWOMAN	3 990
CDV LEGENDS: BREED	1 290
CHARLIE AND THE CHOCOLATE F.	9 990
CHASER	1 990
CHICKEN SHOOT 2	1 990
CHROME	1 990
CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT	1 999
CONFLICT DESERT STORM 2.	990
CONFLICT VIETNAM	3 990
CONSTANTINE	6 990
CROC 1 CLASSIC	3 990
DEAD TO RIGHTS	4 990
DEADLY DOZEN	3 990
DELTA FORCE 1	1 490
DELTA FORCE 2	1 990
DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6 990
DELTA FORCE EXTREME	6 900
DELTA FORCE LAND WARRIOR	1 990
DELTA FORCE TASK DAGGER	3 990
DF - BLACK HAWK DOWN:TEAM S.	6 990
DOOM 3	7 990
DOOM 3 COLLECTOR'S ED.	2 990
DOOM III: RESURRECTION OF EVIL	7 990
DRAGON'S LAIR 3D EXCLUSIVE	1 990
DRIV3R	5 990
ECHELON WIND WARRIORS	3 990
EDGE OF CHAOS	1 990
ENTER THE MATRIX	3 990
FANTASTIC FOUR	9 990
FAR CRY	3 990
FINDING NEMO ACTION GAME	2 990
FREEDOM FIGHTERS CLASSIC	3 990
FULL SPECTRUM WARRIOR	3 990
GREAT ESCAPE	990
GTA: SAN ANDREAS LIMITED ED.	11 990
HARRY POTTER 2 CLASSIC	3 990
HARRY POTTER AZKABAN	3 990
HARRY POTTER CLASSIC	3 990
HEAVY METAL FAKK 2	1 290
HIDDEN AND DANGEROUS 2	1 990
HIDDEN AND DANG. 2: SABRE SQ.	1 999
HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN	2 490
HITMAN: CONTRACTS	3 990
HOUSE OF THE DEAD 3	4 990
IGI 2: COVERT STRIKE	2 490
JEANNE D'ARC	5 990
JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10 990
JOINT OPS: TYPHOON RISING ESC.	4 990
KILL SWITCH	1 990
LOTR:THE RETURN OF THE KING	3 990
MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	1 990
MECHWARRIOR MERCENARIES	1 990
MIDTOWN MADNESS 2	2 490
MOHA: AA WARCHEST	11 990
MOHA: ALLIED ASSAULT CLASSIC	3 990
MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11 990
MOHA: BREAKTHROUGH	7 490
MOHA: PACIFIC ASSAULT	11 990
MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR. ED.	12 990
MORTYR	1 990
NEOCRON 2	7 990
PAINKILLER	2 490
PAINKILLER + BOOH CSOMAG	4 990
PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL	3 990
PINK PANTHER	1 990
PRINCE OF PERSIA 2: WW	6 990
PRINCE OF PERSIA EXK	2 490
PROJECT SNOWBLIND	6 990
RAVEN SHIELD / GOLD	2 490
RAYMAN 3.	2 490
SABOTAIN	4 990
SANTA CLAUS	1 990
SECOND SIGHT	6 990
SHADE: WRATH OF ANGELS	1 990
SHADOW OPS: RED MERCURY DVD	3 990
SHARK'S TALE	6 990
SHELLSHOCK NAM'67	3 990
SHREK 2.	6 990
SHREK 2: TEAM ACTION	3 990
SINBAD	3 990
SNOW BALLZ	1 990
SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD	3 990
SONIC ADVENTURE DX	3 990
SONIC HEROES	9 990
SPIDER-MAN 2: THE GAME	6 990
SPLINTER CELL	2 490
SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY	6 990
SPLINTER CELL: PANDORA TOM.	3 990
STAR WARS: BATTLEFRONT	9 990
STAR WARS: JEDI ACADEMY	3 990
STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL.	3 990
STAR WARS: LEGO	7 990
STAR WARS: MYST SITH.	3 990
STAR WARS: REPUBLIC COMM.	6 990
STAR WARS: THE PHANTOM	3 990
TACHYON:THE FRINGE	1 490
TACTICAL OPS: ASSAULT ON T.	3 990
THE INCREDIBLES: ACTION	6 990
THE PUNISHER	7 990
TOM AND JERRY	1 990
UNREAL 2 THE AWAKENING	3 990
WILL ROCK	1 990
WOLFENSTEIN SPEC. ED.	3 990
XIII.	1 990

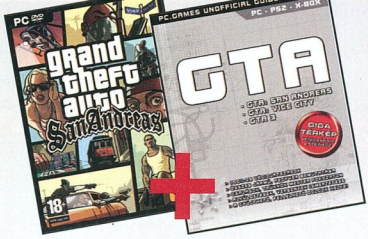
STRATÉGIAI JÁTÉKOK

7SINS	7 990
ACT OF WAR: DIRECT ACTION	5 990
AFRIKA KORPS VS DESERT RATS	3 990
AGAINST ROME	1 990
AGE OF EMPIRES GOLD	1 990
AGE OF WONDERS 2	2 490
AIRPORT TYCOON 3 & LUXURY	1 990
ALEXANDER	2 490
ANNO 1503 CLASSIC	3 990
ANNO 1503: TREASURES...	7 490
ANNO DOMINI	1 990
ARMIES OF EXIGO	3 990
AUGUSTUS	4 990
AXIS & ALLIES	5 990
BLACK AND WHITE CLASSIC	3 990
BLITZKRIEG 2	9 990
BLITZKRIEG GREEN DEVILS	2 990
BLITZKRIEG MISSION BARB.	2 990
BLITZKRIEG STRATEGY COLL.	3 990
BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER	3 990
C&C GENERALS DELUXE	3 990
C&C GENERALS:ZERO HOUR	7 490
C&C RENEGADE CLASSIC	3 990
C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3 990
CAPITALISM 2.	990
CDV LEGENDS: AC FIGHT BACK	1 290
CDV LEGENDS: AMERICAN CONQ.	1 290
CDV LEGENDS: BLITZKRIEG	1 290
CDV LEGENDS: COSSACKS BACK	1 290
CDV LEGENDS: HEAVEN & HELL	1 290
CDV LEGENDS: NO MAN'S LAND	1 290
CHAOS LEAGUE	3 990
CHILDREN OF THE NILE	10 990
CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	4 990
CIVILIZATION III	2 990
CIVILIZATION III DELUXE	5 990
CIVILIZATION III GOLD PACK	5 990
COPS 2170: POWER OF LAW	4 990
COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS	7 990
COSSACKS COLL	1 990
COSSACKS: ANTHOLOGY	3 990
D-DAY	3 990
D-DAY & AFRIKA KORPS	6 990
DEEP SEA TYCOON	990
DOMINATION	7 990
DRAGONSHARD	7 990
DUNGEON SIEGE	2 490
ETHERLORDS	1 990
FIRE CAPTAIN	5 990
HEROES IV.	3 990
HEROES IV. GATHERING STORM	2 990
HEROES IV. PACK	6 990
HEROES IV. WINDS OF WAR	2 990
HIDDEN STROKE 2	4 990
HOTEL GIANT	1 990
IMPERIAL GLORY	9 990
IMPERIALISM 2.	1 990
IMPERIUM GALAKTIKA 2.	999
IMPOSSIBLE CREATURES	2 490
INDUSTRY GIANT 2.	1 990
KNIGHTS OF HONOR	11 990
KNIGHTS OF THE CROSS	1 990
KOHAN 2: KINGS OF WAR	990
KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	1 990
LOCO-COMOTION TOYTRAINS	590
LOTR: THE BATTLE FOR ME	12 990
MALL TYCOON	1 290
MEDIEVAL CONQUEST	990
MEDIEVAL LORDS	7 990
MONOPOLY TYCOON	1 990
PANDORA'S BOX	1 990
PANZER GENERAL 3.	1 990
PANZERS	4 990
PLAYBOY: THE MANSION	7 990
POKOLI SZOMSZÉDOK	3 990
POKOLI SZOMSZÉDOK 2	5 990
PORT ROYALE 2	7 990
RAILROAD PIONEER	1 990
REBELS	990
RESTAURANT EMPIRE	3 990
ROLLERCOASTER TYCOON 2 DEL.	5 990
ROLLERCOASTER TYCOON 3	5 990
ROME: TOTAL WAR	6 990
S.W.I.N.E.	990
SACRED	3 990
SACRED: UNDERWORLD	3 990
SEARCH & RESCUE 2	990
SEARCH & RESCUE 3	990
SENTINEL	4 990
SETTLERS V. HOK KIEGÉSZÍTŐ	4 990
SETTLERS V: HERITAGE OF KINGS	9 990
SHOGUN CLASSIC	3 990
SILENT STORM	3 990
SIM CITY 4 CLASSIC	3 990
SIM CITY 4 DELUXE	11 990
SIM CITY 4:RUSH HOUR	7 490
SKATEBOARD PARK 2004	2 990
SOLDIERS OF ANARCHY	1 990
SPELLFORCE	3 990
SPELLFORCE ADD-ON	6 990
STAR WARS: FORCE COMMAND	3 990
STRONGHOLD 2	7 990
SUDDEN STRIKE 2	1 990
SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR	2 990
THE SIMS 1 MEGA DELUXE	11 990
THE SIMS 2	12 990
THE SIMS 2: EGYETEM	7 490

CSAK NÁLUNK: PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

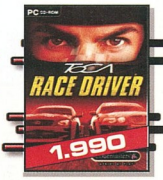


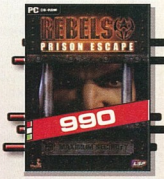
GTA: SAN ANDREAS + GTA KÖNYV

13.990

JEGYEZD ELŐ MÁR MOST!

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!





THE SIMS ABRAKADABRA	4 990
THE SIMS DELUXE EDITION	7 490
THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11 990
THE SIMS HOT DATE	4 990
THE SIMS HOUSEPARTY	4 990
THE SIMS ON HOLIDAY	4 990
THE SIMS SUPERSTAR	4 990
THE SIMS UNLEASHED	4 990
THEME PARK INC. CLASSIC	3 990
TRANSPORT GIANT	7 990
UFO: AFTERMATH	1 990
VIETNAM MED+EVAC	990
WARLORDS IV. FL	1 990
WILD LIFE PARK	1 990
WORMS 3D	3 990
WORMS 4: MAYHEM	9 990
WORMS BATTLE PACK	5 990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	9 990
ZOO EMPIRE	5 990
ZOO TYCOON 2	7 990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

AGON	7 990
ALONE IN THE DARK 4	1 990
ANOTHER WAR COLL	1 990
ARX FATALIS	1 990
ATLANTIS EVOLUTION	6 990
AURA	990
BEYOND DIVINITY	3 990
CDV LEGENDS: DIVINE DIVINITY	1 290
CDV LEGENDS: GROM	1 290
CDV LEGENDS: PROJECT NOMADS	1 290
CITY OF HEROES	7 990
COLD FEAR	7 990
CSATAMÁGUSOK	3 990
CSI: DARK MOTIVES	2 490
CSI: DOUBLE PACK	3 990
CSI: MIAMI	7 990
DARK FALL II	1 990
DEMON STONE	3 990
DUNGEON LORDS	7 990
EGYPT III	3 990
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	3 990
EVERQUEST 2	7 990
EVERQUEST LIMITED. ED.	9 990
GOOKA: THE MYSTERY OF JAN.	1 990
GOTHIC 2: NIGHT OF THE RAVEN	3 990
GUILD WARS	7 990
GUILD WARS COLLECTORS ED.	15 990
HEROES 3.	1 990
KNIGHTSHIFT	3 990
LEMONY SNICKETS SERIES	6 990
MIGHT AND MAGIC IX CLASSIC	1 990
MORROWIND	1 990
MORROWIND GOTY	2 990
MYST IV	3 990
MYST TRILOGY	3 990
NAUTILUS / JULES VERNE	990
NEVERWINTER NIGHTS	2 990
NEVERWINTER NIGHTS DELUXE	5 990
OPERATION FLASHPOINT: GOTY	2 990
OUTCAST	1 990
PIRATES OF THE CARIBBEAN	2 490
PRISONER OF WAR	2 490
RUNE	990
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	990
SHADOW OF MEMORIES	990
SHERLOCK HOLMES	3 990
SID MEIER'S PIRATES	3 990
SILENT HILL 3 PCDVD	3 990
SILENT HILL 4 PCDVD	9 990
SPACE HACK	3 990
STAR WARS: GALAXIES ALL IN ONE	7 990
STAR WARS: KOTOR	3 990
STAR WARS: KOTOR II	9 990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3 990
THE BARD'S TALE	7 990
THE FIFTH DISCIPLE	1 990
THE I OF THE DRAGON	4 990
THE MATRIX ONLIN	10 990
URU: AGES BEYOND MYST	1 990
URU: COMPLETE CHRONICLES	6 990
URU: PATH OF THE SHELL	2 490
VAMPIRE - MASQUERADE	6 990
VERNE: RETURN TO MYST...	4 990
WEIRD WAR	990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER 3	990
CHAMPIONSHIP MANAGER 5	9 990
COLIN MCRAE 2.0+INSANE+SEV.	2 990
COLIN MCRAE RALLY 04	2 490
COLIN MCRAE RALLY 5.	7 990
COMANCHE 4	3 990
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	1 990
CROSS RACING CHAMPIONSHIP	4 990
DESTROYER COMMAND	1 990
DRIVER BEST OF	5 990
DRIVER COLL	1 990
EURO 2004	11 990
F-16	1 990
F-22 LIGHTNING 3	1 990
FAIR STRIKE	3 990
FIFA 2002 CLASSIC	3 990
FIFA 2005	11 990
FIFA FOOTBALL 2003	3 990
FIFA FOOTBALL 2004 CLASSIC	3 990
FLIGHT SIMULATOR 98	1 990
FOOTBALL MANAGER 2005	10 990
FORD RACING 2.	1 990
FREELANCER	2 490
GTR	9 990
GUNSHIP COLL	1 990
HARRY POTTER QUIDDITCH	3 990
HELI HEROES	990
HELL-COPTER	990
HOT WHEELS STUNT TRACK	4 990
IL 2 STURMOVIK	1 990
INDY CAR SERIES /BESTR S.	2 490
INSANE	990
JUICED	7 990
KING OF THE ROAD	1 990
LINKS LS 2003	1 990
LMA PROFESSIONAL MAN. 2005	9 990
LOCK ON	2 490
MASHED	3 990
MEGARACE 3	990
MIG 29	1 990
MOTOCROSS MADNESS 2.	1 990
NBA LIVE 2005	11 990
NEED FOR SPEED HP 2 CLASSIC	3 990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3 990
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	3 990
NFS: UNDERGROUND 2	11 990
NHL 2005	11 990
PACIFIC FIGHTERS	3 990
POOL PARADISE	1 990
PRO EVOLUTION SOCCER 3	3 990
PRO EVOLUTION SOCCER 4	9 990
RALLY TROPHY	1 990
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	1 990
RICHARD BURNS RALLY	3 990
SCREAMER 4X4	990
SILENT HUNTER 2.	1 990
SILENT HUNTER 3.	9 990
SNOW BOARDING 2004.	2 990
STAR WARS: EP. I. RACER	3 990
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3 990
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3 990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3 990
STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	990
THE ITALIAN JOB	990
TOCA RACE DRIVER / BESTR S.	1 990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-979-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

FOOTBALL MANAGER 2006

Az izgalom hamarosan a tetőfokára hág...

Mostanság mintha megszaporodtak volna a futballesemények kicsiny hazánkban is, elég csak a Manchester United, Real Madrid és az argentin válogatott fellépéseire gondolni. No és mit tehet ilyenkor az ember, néz és gondolkozik, majd időnként értetlenkedik, hogy is lehet ilyen taktikával és kezdőcsapattal kifutni a gyepre. Nos, nekik ajánlanám figyelmükbe a Football Manager 2006 előzetesét, avagy egy reményt arra, hogy hamarosan mindenki összerakhatja a saját álomcsapatát.

A híres-hírhedt Eidos-Sports Interactive szakítás után a Championship Manager tényleges folytatásának a Football Manager 2005-öt tekinthettük, mivel a régi kiadó darabja kiábrándítóan gyengére sikeredett, míg SI-ék ezúttal is a tőlük elvárható minőséget produkálták. Az idő azonban múlik, és ideje volt, hogy érkezzen a következő epizód néhány új ötlettel, és persze a frissítésekkel. Nos, ha a végleges verzió még várat is magára pár hónapot, azért a bejelentési információkon kívül sikerült bezsebelnünk egy béta verziót, úgyhogy lássuk, mire is számíthatunk:

GYORSULÁS VÁRHATÓ

A játék eddigi egyetlen komolyabb hibája is végre-valahára megoldódni látszik. Az előző részek egyetlen irritáló negatívumának a néhol rettenetes lassúság bizonyult, az ember karrierje közepette nyugodtan kiolvashatta az újságot, amikor több napig nem történt semmi. A 2006-ban azonban már erre is jobban odafigyelnek a fejlesztők, hiszen a béta alapján kijelenthető, hogy jóval sebesebb játékmenetre számíthatunk, mint az eddigiekben.

Játékosok:
Vegyük először a foci alapvető kellékeit, a játékosokat. SI-ék igen sok, jól használható újítást vezettek be, azaz az alany képernyőjén ettől kezdve sokkal több cselekvés lesz lehetőségünk. Először is mostantól mindenkinek van súlya és magassága is, ebből például egy támadónál nyomban világossá válik, hogy kreatív vagy erőcsatárról van -e szó, de nem elhanyagolható ez a

védőknél sem, hiszen így többféle taktikai felállást hozhatunk létre. A másik új fül a kibővített edzésmenü, ahol folyamatosan figyelemmel követhetjük a játékos terhelését, havi teljesítményét (szintén új fülön nézhetjük meg az aktuális szezon aktuális alanyának teljesen részletes statisztikáját), értékeinek javulását vagy romlását, és a segédedzők is szolgálnak számunkra pár értékes információval. Természetesen közvetlenül innen is megváltoztathatjuk a kiszemelt edzésmunkáját, illetve azt az elvárást is, hogy emberünk milyen keményen vesse bele magát az átmozgatásokba.
Régóta várt funkció, és most végre megkapjuk: a pozíciók kielemzése, így az adott játékosnál láthatjuk, hogy elsődleges helyén kívül még hol és milyen eséllyel vethető be.

Mérkőzések:
A fejlesztők ígérete szerint nagyot fogunk nézni az új meccs-engine alatt, hiszen sokkal valósághűbb mérkőzéseket láthatunk, mint az eddigiekben. Nos, egyelőre ezzel nem tudok egyetérteni, mert néha igencsak furcsa megmozdulásokat és passzokat láthattam mind az ellen-től, mind a saját embereimtől. (Ez persze valószínűleg a béta státusz miatt van így). Ami viszont már most is működik: a félidei lelki fröccs lehetősége. Az első 45 perc leteltével ugyanis akár egyénenként véleményezhetjük embereink mutatott formáját (a fantasztikustól a menjél haza formuláig), de a csapathoz is szólhatunk pár szép, vagy kevésbé szép szót.

PATCH MIZÉRIA

Az FM és az utolsó CM-ek idejében már megszokott, hogy minden epizódhoz kiadnak 2-3 update-et.
Ez persze így 2005-ben - sajnos - már egyáltalán nem meglepő, ám a jelen tartalom mégis kicsit többet mutat, mint a megszokott esetekben. A szokásos bugjavítás mellett ugyanis minden verzió adatfrissítéseket is végez, de minimálisan hozzányúl a médiához, és a játékmenethez is. Így lehetséges, hogy pl. az 5.0.5-ös progi feltelepítése után a játék legalább másfélszer nehezebbé, némileg reálisabbá, és az előzőeknél kevésbé gól-gazdaggá válik.

Média és edzők
Véleményem szerint az FM ez idáig messze nem használta ki azt a lehetőséget, amit médiának hív az átlag halandó. De ennek most vége. A 2006-os részben ugyanis az újságok és TV-k aktív részesei lesznek mindennapjainknak, sokkal több átigazolási pletyka, „sztárolás", válogatottba követelés, kritika, és értékelés lát napvilágot.
Minden mérkőzés után számíthatunk a mérkőzés emberének hosszas értékelésére, illetve gyakorta taglalják a csapat (ok) aktuális formáját és jövőjét. Játékosaink pedig nem néma bábként türik a szerintük ostoba - esetleg jó - lépéseket, hanem feldúltan nyilatkoznak, ha eladunk egy-egy kulcsjátékost, nem elvárásaik szerint szerepeltetjük őket, de akkor is, ha elégedettek velünk Hasonló a helyzet az asszisztens menedzserrel, ő már idáig is fontos elemét képezte karrierünknek, ám mostantól még több tanácsot ad, illetve véleményét is gyakrabban formál általános dolgokról, illetve játékosokról. (Így elvileg nem fordulhat elő az, hogy az egész szakmai stáb szerint ki kéne rúgni legjobb, de valamiért nem túl híres játékosainkat.) Jól muzsikálnak gyúróink is, külön kérés nélkül részletesen taglalják a sérült játékos jövőjét, sérülésének mibenlétét, és sokkal életszerűbben hat az is, hogy nem fixen adják meg visszatérésének idejét, hanem csak becsülni tudnak. És még egy kis érdekesség: mostantól nem csak mi kereshetünk személyzetet direkt módon, hanem feladhatunk hirdetéseket, majd

megnézhetjük, hogy kik is szeretnének mellénk kerülni. Ennek következtében pedig még inkább azt érezhetjük az FM nyüstölése közben, hogy ez a világ él, s nem csak egyedül vagyunk benn a virtuális foci forgatagában.

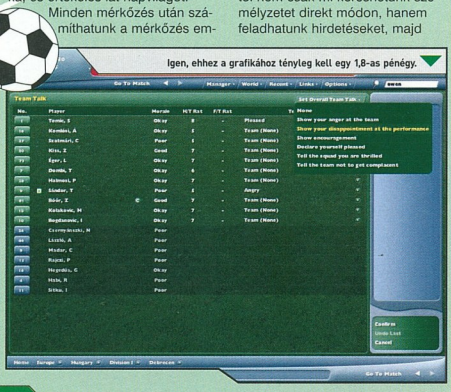
Átigazolás és kölcsön
Átigazolások terén sok eltérés nincs, mindössze az árak realizálásáról beszélhetünk. Más a helyzet a kölcsönkérésekkel, ez idáig a funkció egyáltalán nem volt kihasználva, így aztán fiatal tehetségeink kénytelenek voltak a tartalékban elsüllyedni - egészen mostanáig! Meglepve tapasztaltam ugyanis, hogy szezon kezdete előtt rengeteg ifi játékost kértek kölcsön, és jártszatják is őket, nem csak a keretbe kellettek, így aztán a csapatépítés lehetősége is nagyban változik.

Menedzserek egymás közt
Maradt az előző részben megismert menedzselési kommentár lehetősége, így aztán még a tényleges 90 perc előtt vívhatunk adokkapok párharcot, sajnos azonban csak az aktuális osztályunkban tehetjük meg mindezt, nemzetközi mérkőzéseken elvették ezt a lehetőséget (vagy itt is csak a béta állapotról van szó?). A lényeg azonban az, hogy ezen társalgás szövegei bővültek, így aztán sokkal nyíltabban is megfogalmazhatjuk érzéseinket a konkurens edző felé. Ami saját értékeinket illeti, nem történt változás, továbbra is hat jellemzővel rendelkezünk, amelyek 1 és 20 között állhatnak. Kapunk viszont egy összefoglaló képernyőt, ahol statisztikáink mellett a következő ellenféllel, illetve az aktuális információkkal ismerkedhetünk.

Taktika
Mivel a taktikai képernyő már jó ideje rendben van, így nem várhatunk semmilyen túl komoly változást, ám néhány aprósággal így is szembesülhetünk. Ezek közül a legjelentősebb az, hogy mostantól megadhatjuk, hogy céljátékosaink milyen labdákat kapjanak, azaz így ki tudunk hegyezni egy-egy mérkőzést csak fejes támadásokra, vagy éppen a kapáslövésekre.

Fel a csúcsra...
...énekelhetik kaján vigyorral arcukon az SI Games-es srácok, hiszen a jelek szerint megint össze fognak hozni egy olyan FM-et, amely rövid időn belül az eladási listák tetejére küszik, s megdobogtatja minden focimenedzserkedvelő egyén szívét. Habár forradalmi változásokra nem számíthatunk, ám erre nincs is szükség, a most bevezetésre kerülő újítások véleményem szerint éppen elégnek fognak bizonyulni ahhoz, hogy továbbra is a Football Manager ülhessen a trón legtetején. Ügyhogy mindenki készüljön, mert egy hideg, borongós novemberi napon fénysugár fog áttörni a felhők közül, amely minden edzó lelkületú játékost jó pár hétre ki fog ütni.

Retee
retee@pc.games.hu



Már megint jön ez a Tom a játékaival... Amit persze mi a legkevésbé sem bánunk, hisz nívós sorozatról van szó. Clancy úr nemcsak militarista regényeivel hódította meg az emberek szívét, de az interaktív érában is nagyot alkotott - még ha közvetetten is, de azért sokat köszönhetnek neki a taktikai FPS szerelmesei. A Ghost Recon sorozat 2001-ben kezdett hódítani, erről bővebben a boxban olvashattok, most pedig vessük bele magunkat a legújabb rész mélyrehatóbb tanulmányozásába.

A sas leszáll...

Az Advanced Warfighter-ben 2013-ba teleportálunk egy hipotetikus kalamajkába, egészen pontosan Mexikóba. Történt ugyanis, hogy az USA és Kanada úgy gondolta, hogy átruccannak ponchós barátainkhoz némi meetingre, hogy egy kereskedelmi egyezménnyel gazdasági fellendülést szavatoljanak a résztvevő országoknak. Minden szépen és jól halad, ám egyszer csak jön a nem várt csavar: a mexikói ellenállás működésbe lép, majd elrabolja az amerikai elnököt. A feladat tehát adja magát: hős Szellemeink ismét síkra szállnak az igazságért, hogy kimenekítsék első emberüket a gonoszok markából, és a világ sorsa jóra forduljon... Persze a helyzet nem ilyen egyszerű - a gazok kezébe került néhány igen fontos dokumentum, melyekkel igencsak pusztító rakétákat szabadíthatnak a világra - így ha már itt vannak, ezt is megakadályozzák, csak hogy a lelkiismeretük megnyugodjon...

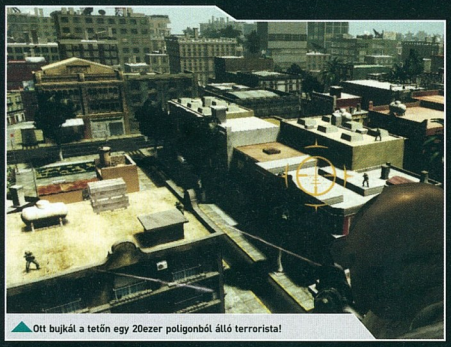
Ez tehát a nagy harci helyzet. Az eredetileg Tom Clancy's Ghost Recon 3 néven futó anyagot a mai trendeknek megfelelően átkeresztelték Advanced Warfighterre. Hogy mit is jelent ez a titokzatos Warfighter? A jövő katonáját, akit már évekkel ezelőtt Jean Claude barátunk oly remekül megformált: iszonyat tűzerő, átütőhetetlen páncél, mindenkinél gyorsabb reflexek - nagyjából ezek jellemzik a tökéletes katonát. Az egyik ilyen keménylegény szerepét osztják ezúttal ránk, nevezetesen Scott Mitchell (feltűnt már valakinek mostanában a játékkészítők minden eredetiséget tökéletesen mellőző névalkotási algoritmusa?) kapitányét. Ilyen minőségünkben kell kormányoznunk drága Szellemeinket, akik a lehető legkorszerűbb harci technológiával vannak felszerelve, ami IWS (Integrated Warfighter System - Integrált Harci Rendszer) néven fut. Ez az, amitől a katona igazi félistenné avanzsál: szatellites célkövető, és teljes összehangoltságot biztosító komplett kommunikációs rendszer. Ez a gyakorlatban úgy fog kinézni, hogy egy többablakos rendszer tűnik majd fel a képernyőn, melyen biztonsággal követhetjük nyomon az eseményeket. A Cross-com (mert ez a becsületes neve) közreműködésének köszönhetően osztogathatjuk parancsainkat csapattársainknak, amit a kis ablakok segítségével azonnal le is ellenőrizhetünk, hogyan teljesítették. Használhatjuk a már fent említett navigációra is a rendszert - térképet, területleírásokat kérhetünk, amelyek nagyban megkönnyítik majd megtervezni az akciót. Kapcsolatba léphetünk a pilótákkal és sorőrökkel, akik szintén asszisztálnak majd a misszió során, sőt, akár távirányított repülőgépeket is "megkérhetünk" arra, hogy végezzenek szá-
munkra
felde-
rítést
- és
ami a legjobb az egészben, hogy ezt szintén valósidőben láthatjuk az ablakokban. A társainknak kiadható parancsok kielégítő mennyiségűek lesznek, ám főleg minőségileg szeretnénk nagyot alkotni a fejlesztők: eddig soha nem látott mesterséges intelligenciát ígérnek bajtársaink részére, akik nem követik vakon az utasításainkat, hanem a helyzetnek megfelelően, saját belátásuk szerint cselekszenek. Ez persze nem azt jelenti, hogy parancsmegtagadás esete forog fenn minden sarkon, csak egyszerűen szervesen

SZELEK SZÁRNYÁN

A játék során lehetőségünk lesz majd egy APC-re, vagy egy Blackhawk helikopterre is felpattanni, ami már csak a látványért is megéri, ám így egy teljesen új szituációba keveredünk majd: megmarkolhatunk egy M134-es géppuskát, és a magasból szórhatjuk az áldást rosszakaróinkra - de ha úgy hozza úri kedvünk, akár a mesterlövészpuskát is bevethetjük ellenük. Természetesen ellenfeleink sem fogják ezt tétlenül várni, ránk uszítják ők is a saját helikoptereiket, szóval csak óvatosan!

részt vesznek az akció kivitelezésében. Ha már a sarkoknál járunk: akár ki is hajolhatunk, hogy bemérjük a lapuló ellent, de az alacsonyabb falak mögül is kikucskálhatunk, stratégiai tervezésünket segítendő. Embereinket akár sarokról-sarokra mozgathatjuk, megállásra kényszeríthetjük, soraikat átszervezhetjük, de még a viselkedésüket is megadhatjuk: a defenzívtől egészen az agresszív fellépésig.

A grafikai megvalósításról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Amit a jelenlegi technológiából ki lehet hozni, szerény véleményem szerint azt ki is hozták a fiúk. A vizualitás komolyságát méri, hogy a tisztelt publikum orrára kötötték: egy karakter több mint 20.000 poligonból fog állni (összehasonlításképpen: tíz évvel ezelőtt kb. 300 poligonból állt egy-egy figura...) - ez már nevezhető tisztességes iparosmunkának! Amit az előzetes videókban látni



Ott bujkál a tetőn egy 20ezer poligonból álló terrorista!

lehetett, az valami döbbenet: a részecskerendszer tökéletes, a mozgások szinte már megszólalnak, egyedül talán a hangok, melyektől nem hidal le az ember, ám ezt ellensúlyozza a remek rádióforgalom: embereink mindent kommentálnak, parancsainkat nyugtázzák, folyamatosan tájékoztatnak minket az aktuális helyzetről.

Újítások garmadája...

Mint már említettük, a helyszín ezúttal Mexikóváros, ami szöges ellentétben áll a sorozat eddigi részeivel - ott inkább a nagy, nyílt terepek domináltak, míg a jelenlegi prezentációban főleg a városi gerillaharc kellemetlenebb részével fogunk megismerkedni. A készítők elmondása szerint mindenki jól fog járni ezzel, hiszen az átgondolt taktika éppúgy elemi szükséglet lesz egy küldetés sikeres teljesítéséhez, mint a kiváló reflexek és a pontos lövések - így mindkét tábor követői megtalálhatják számításukat, persze azért még mindig inkább a szürkeállományunk hasznos részének kamatoztatásáról fog szólni a dolog, semmint a "megyek-aztán-jól-leirtok-mindenkit" népi összjátékról. Eddig sem volt idegen a sorozattól, hogy a missziókat többféleképpen is teljesíthettük, ezzel is bizonyították a fejlesztők, hogy távol áll tőlük a linearitás. Ebben a részben ez még jobban meg fog látszani; még több lehetőség, még több útvonal lesz bejárható,

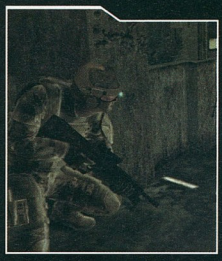
MESTERLÖVÉSZ MÓKA

Az, hogy ezt a remek fegyvert lehet használni, kijelenthetjük: nem meglepő. Ám az, ahogy, nos, már annál inkább! Ha felfedezünk egy ellent a fal védelmében pihenni, kérjük le a koordinátáit a Drone-októl (ezek távirányított repülőgépek, melyeken nincsen személyzet), majd ezek ismeretében célozzunk az ellenfél helyére: amennyiben tényleg ott volt, bivalyerős lövedékünk átviszi a betonfalat is, és szegény pára élettelenül rogy össze. Ezt a jelenetet tekinthetjük meg az egyik trailerben is, mely ha nem is túl sportszerű, ám mindenképpen célravezető módszer.

GHOST RECON 3

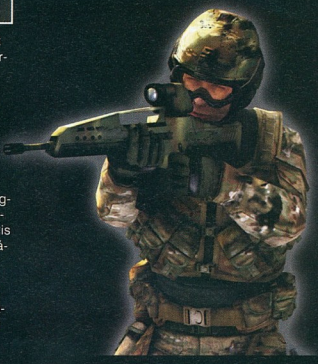
tényleg teljesen a játékostól függ majd, hogyan kezel egy adott szituációt. Jól példázza ezt az a tény, hogy akár helikoptereket is meglovagolhatunk, és onnan mesterlövészkedhetünk, de akár ledobathatjuk magunkat az akció színtere felett is - ekkor vesszük majd igazán nagy hasznát a Cross-comnak - embereink mozgását így remekül összehangolhatjuk majd.

A játékban található majd' összes fegyverrel lehetőség lesz a zoomolásra - kezdve a Crye MR-C prototípus-puskától egészen a Seal AS50-ig. A nagyítás itt igen nagy szerephez jut, hiszen a pillanatról-pillanatra változó harci helyzet megkívánja ezt a fajta rugalmasságot. Nem rohanhatunk habzó szájjal a tankok elé, hogy jó Rambo módjára egy szál puskával kiirtsuk őket - sokkal kifizetődőbb megvárni, míg a lövész kidugja a fejét, és egy jól irányzott lövéssel leteríteni, ezután már társaink sokkal könnyebben meg tudják semmisíteni az acélszörnyet. Természetesen különbség van az egyes fegyverek zoomolási képességét illetően: egy karabély nem tud akkorát nagyítani, ellenben úgy szórja az ólmot, hogy akit egy golyó eltalál, az azonnal megismerkedik Luciferrel, míg a mesterlövészpuskával az aranyfogat is kilóhetjük Sancho barátunk szájából.



Ha már csak fele igaz lesz, amit állítanak, már akkor nagyon jó játékhoz lesz szerencsénk - ám az eddigi részek alapján bátran kijelenthetjük, hogy a fiúk tartani fogják szavukat, és tényleg le fog esni a rágószervünk. Minden most létező platformra kijön az anyag, mégpedig 2005. november közepén. Reméljük tényleg így lesz, addig már nem is kell sokat aludni!

Calliso
callisto@pc.games.hu



GHOST RECON 3

Christian Allen interjú

GHOST RECON 3

Azzal a Christian Allennel készült interjút olvashatjátok itt, aki a játék egyik fő multiplayer designere volt, és ilyen minőségében természetesen csak erről a részről volt hajlandó beszélni.

Miben lett más az elmúlt négy év során a Ghost Recon Multiplayer része?
Nos igen, a GR sorozatnál mindig is kitüntetett figyelemmel kezeltük a multi részt, hiszen egy játék szavatosságát ez döntően befolyásolja. Már az első részben igyekeztünk minél magasabb színvonalon megvalósítani ezt, ám a jelenlegi, harmadik eljövetelben mindennél jobban erre koncentráltuk erőinket, hogy még jobbá tegyük ezt. Több ezer rajongói visszajelzés és ötlet alapján indultunk el, és mindig igyekeztünk hozni az elvárt színvonalat.

Szerinted mi jellemzi legjobban a GR multiplayer részét?
Az első dolog, ami eszembe jut, az az „izgalom". Tudva, hogy egy egész hadseregnyi játékos vadászik rád, akik akár egyetlen lövéssel is leterithetnek, nos, akkor azt méltán nevezhetjük akciódús játékmenetnek. A direkt erre a részre kifejlesztett kommunikációs rész is nagyon jól fog működni - olyan jól, amit még egyetlen más játékban sem láthattatok.

Milyen újdonságok várhatóak a multi részben?
Rengeteg újítással fogtok majd találkozni, de a legnagyobb talán az, hogy a játékosnak adott szabadság lényegesen megnövekszik. Először is, az új Character Identify System (Karakterfelismerő Rendszer) minden eddiginél jobban teljesít: embered külsejét a végletekig átalakíthatod, valamint kasztját is megadhatod, ami eleve befolyásolja majd a harctéren alkalmazott taktikádat. Sikerült kombinálnunk az első rész kasztrendszerét a második rész hatalmas fegyverarzenáljával - nem lesz panasz ebben a tekintetben. Másodsorban a teljesen szabadon alakítható játékmódok jelentik majd az anyag erősségét, melyekkel igényeinknek legjobban megfelelőre alakíthatjuk a mecceseket - ám arra nagyon figyeltünk, hogy a teljes testre szabhatóság ne menjen az egyszerű kezelhetőség kárára. Legvégül, de nem utolsó sorban a kampányok kooperációs módját emelném ki, mely teljesen új élménnyel fogja gazdagítani a játékosokat, és nem csak helyi hálózaton, de természetesen neten is lehet majd nyomulni ebben a módban.

Milyen helyszínekkel fogunk találkozni a multiplayerben, amelyek majd különböznek a single-ben látottaktól?
A bejárható helyszínek változatosságára igazán nem lehet majd panasz. Mint már azt tudjátok, a single részben főleg a városi harccal találkoztok majd, ám itt ezen kívül lesz még gyárépület, dzsungel, bányák, csak hogy néhányat említsek.

Miben fog különbözni a GR 2-ben található multiplayer módtól a mostani?
Két fő változásról beszélhetünk, melyek közül az első az, hogy a jelenlegi résznél már a legkorábbi szakaszban megkezdtük a multipályák tesztelését, ezzel a legtöbb időt biztosítva erre a nagyon fontos mozzanatra. A tényleges térképek még el sem készültek, de mi már nagyban teszteltük őket, és folyamatosan alakítottuk az igényeknek megfelelőre.
A másik, hogy úgy terveztük a pályákat, hogy az a lehető legtöbb fajta játéktípusban remekül használható legyen, ne csak az egyikben vagy a másikban.

A GR3-ban a fegyverek mellett rengeteg új kiegészítő is lesz. Mondj róla néhány szót, hogy ezek miben fogják megváltoztatni a játékélményt?
Először is ott van a Cross-com. A single player módnál ugye ezen keresztül tarthatod csapattársaiddal a kapcsolatot, láthatod, amit ők, adhatsz nekik parancsot. Ezt a részt egy az egyben átültettük ide is, így nem csak olyan parancsokat adhatunk társainknak, hogy „Rossz fiúk balról", hanem komplett ellenőrző pontokat jelölhetünk ki nekik - így némileg emelve a realitását a játéknak. Ez úgy néz ki, mint azt az RTS-ekben megszokhattátok, hogy a csapattagoknak kijelöltek ezeket a pontokat, melyek ezután fontos tájékozódási ponttá avanzsálnak - ezeket egyébként a képernyőn is láthatják majd, de a térképen is fel lesz tüntetve. Ezzel a rendszerrel sokkal összehangoltabban tudtok majd játszani, ami érződni is fog a játékélményen.
A másik a távirányított repülőgépek használata lesz. A Cross-Comon keresztül érintkezésbe léphettek ezekkel a járművekkel és elküldhetitek őket felderítésre, bázismegfigyelésre, vagy egyszerűen csak figyelemelterelésre. Természetesen a repülő is rendelkezik saját kamerával, melynek segítségével remekül beláttok majd az ellenséges vonalak mögé.

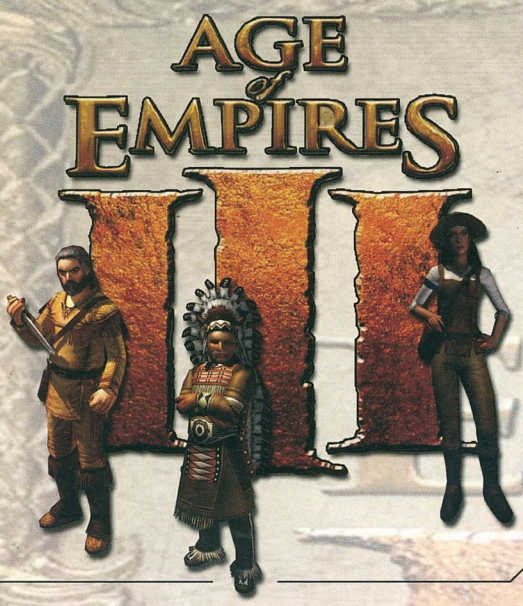
Miben különböznek a multiplayerben a kooperáció az előző részekben látottaktól?
Először is, hogy teljesen egyedi. Ez nem egy átdolgozott single player mód élő játékosokkal, hanem egy teljesen új élmény, új helyszínekkel és saját sztorival. A kooperatív mód is fejezetekre lesz osztva, majd a későbbiekben letölthető formában elérhetővé teszünk újabb pályákat a játékosok számára.

Köszönjük az interjút!

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Nem ismert
MIBEN LESZ MÁS: Teljesen új taktikai rendszer, rengeteg új lehetőség

DVD: Demo Video Háttér Képmutató Trainer Patch

+ Csodás grafika
+ Cross-com
− Várhatóan nagy gépigény



az évben karácsonyfájuk alá kívánták. Aztán decemberben már pontosan lehetett tudni, hogy a polcokra csak ez év harmadik negyedében fog felkerülni. Később kiderült az is, hogy a 16. század elején kezdődik a kampány, és a nagy felfedezések korát élhetjük végig egészen az 1800-as évek közepéig. Voltak bizonyos rebesgetések egy igen erős grafikai motorról, s úgy tűnik, hogy a pletykák igazak voltak. Olyan részletgazdag megjelenítést, mint amit a teszt során megfigyelhettem, még nem láttam stratégiai játékban.
Nyilvánosságra hozták a nyolc játszható népet is, ezek az angolok, dánok, franciák, németek, törökök, portugálok, oroszok és spanyolok. Mint kiderült, eredetileg még kettő, az olaszok és a svédek is tervben voltak, de végül annyi munkába került volna mindegyikhez megvalósítani a teljes artot, hogy az utóbbiak már nem kerültek bele az alapprogramba, de a kegészítőbe benne lehetnek, ahogy a játszható őslakosok is, velük sajnos most nem lehet harcba menni.

Na de lássuk, mit is láttam valójában. Intró nem volt ebben a verzióban, de biztosan látványos lesz, ezt az előző részek alapján bátran állíthatom. A menüben a szokásos pontok fogadtak, nem sok változtatást lehetett észre venni az Age of Kings-hez képest, de hát ami jól bevállt, azt miért bántsuk. A zene maradt a megszokott hangulatos muzsika, hasonló a régiekhez, több benne a dobpergés, ahogy a korhoz illik. Nézzünk bele egyből a single player részbe, itt kezdjük a kampányokkal. Az első pályán visszasza kell szereznünk a törököktől Máltát, s ezt meg is kezdtem, de a mediumra állított AI ellen nem mondanám, hogy túl sok esélyem lett volna. Aki hozzászokott az Age of Kings vagy a korábbi részek defenzív stratégiájához, és a falak mögött biztonságban érzi magát, az rosszul teszi. A játékfejlesztők elmondása szerint ebben a korban már nem volt olyan nagy jelentősége a fallal megerősített helyőrségeknek és táboroknak, így ebben a részben már nem sok esélyünk van ezekkel. Én ezt nem tudva szépen bevettem magam a kész erődbe, és megpróbáltam innen

Gondolom, itt még nem lehet a krokodilbőr cipők gyártását erőltetni.

Megvárom, amíg kidugja a fejét a vízből, és durr!

kiindulva hódítani, de a falakat igen gyorsan lerombolták, és a mesterséges intelligencia meglepően jól manőverezett, nem sokat segítettek az őrtornyok sem. A legnagyobb meglepetés mégis akkor ért, mikor a hősömet levágták, de nem halt meg, hanem ott maradt agonizálva a földön, de csak nem akart kinyúlni, sőt, egy idő után felkelt, és tudtam tovább irányítani. Persze ezzel már nem tudtam megfordítani a harc menetét, de legalább fény derült egy újításra. A hős nem tud meghalni, viszont ha elfogy az életereje, akkor eszméletlenül a földre kerül, s csak akkor tudjuk „feltámasztani", ha egy másik egységünkkel érte megyünk. Érdemes, mert csak vele

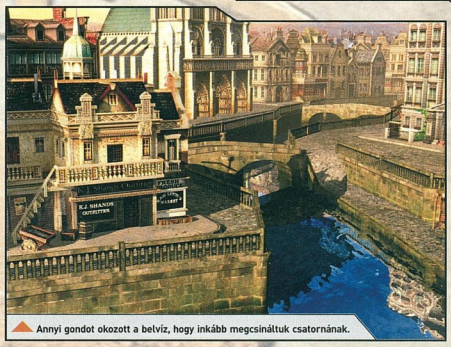
A megjelent demó nem mentes a hibáktól, és a gépigénye is igen nagynak tűnik, akad már a menü is. Nekem szerencsém volt kipróbálni a teljes játék „utolsó előtti" változatát, s kijelenthetem, hogy nem volt vele semmi gondom; nem mondom, hogy néha nem volt kis lassulás, de szó sem volt arról, hogy képregényszerű, élvezhetetlen játékot teszteltem volna. Egyetlen problémám van, hogy nem tudok semmit a tesztgép konfigurációjáról, annyit viszont elmondhatok, hogy nem volt új darab. Ez alapján két dolgot kell feltételezzek: először is nem kell aggódni, még a mai világban sem kell high-end gép egy stratégiai játékhoz, másrészt választ ad arra, hogy miért is nem volt igazán szép az általam látott grafika. Először meg is lepődtem, mert a képek alapján sokkal jobbra zámítottam, de aztán eggyértelművé vált, hogy a gyenge videokártya miatt ilyen a látvány. A grafikus menüben is elég kevés volt a beállítási lehetőség, szóval ezen a téren nem tudok többet mondani. Képeket sem tudok mutatni, mert a kiadó nem engedélyezte, hogy bármit elmentsünk, csak a helyszíni tesztre volt lehetőség. Tehát a fentiek tükrében ez nem lehet végleges, teljeskörű teszt, tessék kis (nagyon kis) kritikával fogadni.

Már 2004 augusztusában topik nyílt kedvenc fórumomon, mely az Age of Empires nagy múltú, valós idejű stratégiai játék legújabb részét boncolgatta, vagyis szerette volna boncolgatni,hisz még nem volt róla semmi hír, épp csak annyi, hogy várható lesz valamikor a jövőben, bár egyesek már abban

tudjuk felvenni a kincseket, melyek szintén ismerősek lehetnek régebbről. Csakhogy itt nem egyszerűen aranyat kapunk, hanem tapasztalati pontot vagy egységet, esetleg valamilyen más nyersanyagot. A legegyszerűbbeket nem is védi semmi, és mondjuk kapunk érte 60 ételt. A közepes nagyságúaknál már egy rabló vagy egy medve állja utunkat, ezekben már 100 étel is lehet, sőt vannak speciális „kincsek" is. Ilyen esetekben meg kell szabadítanunk egy őslakost, mondjuk egy farkastól, és akkor beáll hozzánk szolgálni. Jól jöhetnek a felderítésben, s ha elég sokat összegyűjtünk, akkor a harcokban is segítségünkre lesznek. A legszerencsésebb esetekben 200 XP-t vagy több egységet is kaphatunk, ám ekkor már akár hat kalóz is őrizheti a csomagot. Ha hősünk egyedül van, akkor elég nehéz helyzetbe kerülhet, bár van olyan adottsága, hogy egy ört egy lövésből elintéz, de aztán percekig nem képes erre, szóval egyszerre háromnál több ellen nincs esélye. Érdemes minél előbb felszedni a jutalmakat, minél többet, mert jelentős előnyre tehetünk szert ezek segítségével.

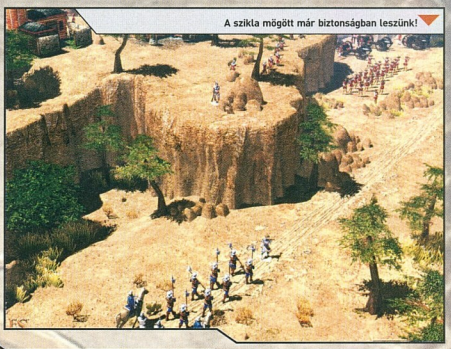
S hogy mire jó az XP? Erre először én sem jöttem rá, de aztán (éljen a net!) ez is kiderült. Ha a menüsávban látható kör alakú medálra figyelünk, a körülötte lévő sávban láthatjuk a tapasztalati pontjaink növekedését. Minden egyes szintlépéskor utánpótlást kérhetünk az anyavárosunktól. A fővárost mi magunk nevezhetjük el, alakíthatjuk a saját igényeink szerint. Az utánpótlás milyenségét is mi határozzuk meg, ez lehet nyersanyag vagy egység, például az ágyúkat így már igen korán beszerezhetjük. A városunkban barangolhatunk is, ami valószínűleg nagyon szép, ha van hozzá megfelelő videokártyánk. Nekem nem volt, de ez van, azért nem volt olyan rossz. Természetesen léphetünk emellett korszakot is a megszokott módon, a városházán, ehhez csak megfelelő épületeinknek és nyersanyagunknak kell rendelkezésre állnia. Összesen nyolc koron keresztül fejlődhetünk, ezek a következőek: nomad (nomád), exploration (felfedező), colonial (kolonizáló), fortress (eróddépítő), industrial (iparosodó), post-industrial (iparosodott), imperial (birodalom-építő), post-imperial (a birodalmon túl :). Visszatérnék a részletgazdagságra. Nagyon sok egységet alkottak meg a készítők, ezeket sokszor nehéz megkülönböztetni, legalábbis addig, amíg nem használjuk a zoomot. Volt, aki azt mondta, hogy nem elég a nagyítás, szerintem elég bőven, úgysem fogjuk sokat használni. A nagy felbontásra viszont igen nagy szükség van, a pályák igen méretesek, s elég körülményes keresgetni az egységeket akkor, ha nem tudjuk, merre is vannak.

A kampány után kipróbáltam egy jó kis skirmish-t, mindig is szerettem csak úgy leülni a gép ellen, ha volt egy kis időm; az okos AI miatt ez a mód igen meghosszabbítja a játékkal tölthető időt. Kijelöltem pályául Texas-t, a három gépi játékos közül egyet a szövetségesemmé tettem, aztán hajrá! A régebbi részekben ebben az esetben nem nagyon jelentett előnyt, ha gép volt velünk, ment a maga feje után, de most ez is változott valamennyit. Társunk stratégiázik, és ebbe be próbál vonni minket is. Segítséget kér, ha megtámadták, és erősítést, ha támadni akar. Ezeket az üzeneteket mi is egy gombnyomással elküldhetjük, jó hasznát vehetjük majd az LAN-okon is. Öt nehézségi fokozat közül választhatunk, easy-n piskóta a gép, de gyakorolni jó, meg legalább rájön az ember az új trükkökre is. Hardon viszont csak a HC játékosok kezdjenek, talán velem van a hiba (biztos), de nekem ez durva volt, talán egy kis gyakorlás után majd bosszút állhatok.



Annyi gondot okozott a belvíz, hogy inkább megcsináltuk csatornának.

Mindig fontosak voltak a tengeri alakulatok, egyészt a halászhajókkal gyorsan lehetett sok ételt gyűjteni, másrészt a hadihajók révén gyorsan haladva lehetett a tengerparti részt felderíteni és lerombolni az ellenséges épületeket, megsemmisíteni az elkódorgott parasztokat. Ebben a részben is nagy figyelmet kell fordítanunk vízi hatalmunk fenntartására. Már a kampányban is lesz két olyan pálya, ahol tengeri ütközetet kell vívnunk, s a pályák nagy része tartalmaz nedves részeket, szóval aki nem nagyon kedveli a szárazföldi patkánykodást, annak irány a víz. A karavellákkal és a fregattokkal főleg csak lövöldözni tudunk, a gallonok és a monitorok komolyabb feladatokat is teljesíthetnek, a fejlesztők erről csak annyit mondtak most, hogy a monitorokkal könnyen megfordítható a csata, sőt a háború állása is. Nekem sajnos nem volt időm flottát fejleszteni a teszt alatt, majd pótlom. Fontos még az is, hogy a hajók nem számítanak bele a népességlimitbe, szóval a házaidtól függetlenül építheted ezeket. Viszont limitált számúval rendelkezhetsz csak, ezt a számot növelheted a városod fejlesztésével. Egy riportban azt mondta az egyik programozó, hogy 8-10 hajó már hatalmas erőt jelent, s a legjobb vízi hadereje a briteknek van.


A szikla mögött már biztonságban leszünk!

Végeredményben elmodható, hogy jól sikerült a játék, és ha a gépemen szép grafikával, akadásmentesen fog futni a végleges verzió, akkor teljesen meg leszek elégedve. Amiatt, mert még nem a teljesen teljes verziót teszteltem, csak hozzávetőlegesen írok százalékos végeredményt, majd ha előtem lesz a bolti korong, akkor ezt majd módosítom, vagy fel, vagy le. (Bár szerintem inkább többet kell majd adnom, mert be kell valljam, megfogott.) Még úgy is, hogy mostanság keveset játszom stratégiát, de most félre fogom tenni a BF2-t, meg egy picit a WoW-ot is, és elmélyedek a nagy felfedezések korában. S bár maga a játék alapmenete nem sokat változott, a belecsempészett újítások, és a szép megvalósítás, és főleg a részletgazdagság miatt biztosan sok időt fogok eltölteni a missziókkal, és biztos vagyok benne, hogy közületek is sokan tesznek így.

A végleges értékelést még biztosan megejtem a következő számban, addig is az érdeklődőket várom a lap fórumára, ahol sokkal előbb értesülhettek majd az újdonságokról, mint a magazinban.

Jó játékot, hódításra fel!

Grillo
grillo@irj.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1.4 GHz proci, 256 MB Ram, 64 Mb VGA + T&L, Windows XP
MIBEN LESZ MÁS: Minden eddiginél nagyon részletgazdagság, és végre megjelent a fizika a stratégiákban is.

DVD: Demo, Videó, Háttér, Képernyővédő, Patch

- Fizika
- AI
- AoE hangulat

BÉTATESZT
92%

PETER JACKSON'S KING KONG

A King Kong történet vezető karaktere Carl Denham, egy minden hájjal megkent filmproducer, aki egy „tuti tippet" kapva forgatócsoportot szervez egy expedíció kalandjainak megörökítésére. A filmrendező annak akar utána járni, hogy vajon igazak-e azok a titkos forrásból származó információk, hogy az óceán közepén, eleddig civilizált ember nem járta kis szigeten él egy bennszülött törzs, melynek tagjai istenként imádnak egy hatalmas termetű emberszabásút. Denham úgy számol, hogy ha a mendemondáknak fele is igaz, az máris mozivászonra való. Az emberek imádják a félmeztelenül rohangáló, tudatlan és babonás őslakosokról készített filmeket. Persze számolni kell annak a lehetőségével is, hogy a szóbeszéd minden egyes szava helytálló, így muszáj beszerveznie a csapatba valami szemrevalóbb kezdő színésznőcskét is, ki tudja, lehet, hogy tényleg elő tudja csalogatni majd a művel a titkos fenevadat. Emberünk nem az a sokat tervezgető típus; egy-kettőre megszervezi az expedíciót, irány a Koponya-sziget! A csöppnyi szárazföld nevéhez hűen fogadja New York küldötteit: a homokos partot emberi koponyák szegélyezik, sokkolva az expedíció tagjait, ráadásul a csapat nemcsak emberi maradványokat talál. A fellelt csontok többsége olyan rég kihalt őslények maradványai, melyek eredetéről a filmeseknek leghalványabb elképzelésük sincs. A vadonba tett első kirándulás máris egy újabb rejtélyt hoz: vajon mi a célja annak a több tíz méteres összefüggő, hegyes rönkfákban végződő faépítménynek, mely mintha két részre osztaná a szigetet, mint valami erődítmény?

Hé, nem zavar, hogy a súlypontod miatt fejre kellett volna állnod?

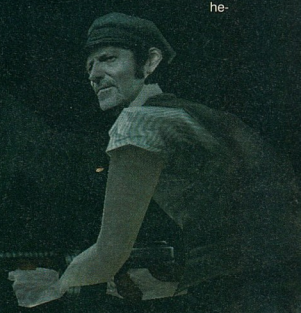
E klasszikus bevezető történettel indul Merian C. Cooper és Edgar Wallace története alapján először 1933-ban megfilmesített King Kong, melyet 2005-ben a háromszoros Oscar-díjas Peter Jackson (A gyűrűk ura trilógia rendezője) mutat be ismételten a nagyérdeműnek. Jackson King Kongja az első kiadás szellemében került újraforgatásra, a XXI. századi technika

segítségével, így az ismert történethez eddig még soha nem látott megjelenítés fog társulni. A filmet forgalmazó Universal Studios nem sokat habozott a tálcán kínált lehetőségen; így az óriási gorilla történetét nemcsak a filmvásznon láthatjuk viszont 2005. decemberében.
A mozipremierrel egy időben a történet meg fog elevenedni a számítógépek monitorain is, egy több tekintetben is úttörő utakon járó akciójáték képében.

First & Third Person

A King Kong játék fejlesztését az Universal, Peter Jacksonnal egyetértésben a Michel Ancel vezette Ubisoft Montpellier (Franciaország) csapatára bízta, akik szakértelmüket többek között a Beyond Good & Evil kalandjáték elkészítésével már bizonyították 2003-ban. A franciák több érdekes újítással kívánják a készülő játékukat kiemelni a tucatjátékok világából. Az egyik legizgalmasabbnak ígérkező újításuk a kétféle rögzített nézet bevezetése. A King Kongban a játékosok két karaktert fognak tudni irányítani, azonban nem egyidejüleg. Vagy John „Jack" Driscoll újságíró bőrébe bújva kell utat törnünk magunk a dzsungelszigeten Annt keresve, vagy magának az óriásgorillának, King Kongnak az irányítása lesz a feladatunk. A két, méretében jócskán eltérő főszereplő közötti különbség érzékeltetésre a Ubisoft programozói azzal álltak a megbízóik elé, hogy engedélyezzék, hogy amíg Driscoll hagyományos, belső személyű (first person) nézetet kap, addig King Kong kizárólag harmadik személyű, külső (third person) nézetből legyen irányítható. E kettősséggel a fejlesztők rendkívül izgalmas környezetet teremtettek a felhasználók számára; a karakterekkel a játékban a történet szerint váltakozva lehet majd játszani. Az első fejezetben Driscoll, az újságíró bőrébe bújhatunk, végigélve az eseményeket a szigetre megérkezéstől Ann elrablásáig. Ezt követően irányíthatjuk majd első ízben a legendás óriásgorillánkat, akkor vesszük át King Kong irányítását, amikor két felbőszült T-Rex támad rá, miközben Ann felé egy kisebb Raptor csapat óvakodik. Az őslényeket ennek előtte már látni fogjuk Driscollként is, akinek bőrében jobbára csak kitérni és menekülni fogunk a nagyméretű gyíkszerű lények elől. Más lesz a helyzet King Kongot megszemélyesítve, akinek a legnagyobb ragadozó is csak éppen derékig ér. A játék talán egyik legizgalmasabb része lesz ebben a szituációban rendet tenni az őshüllők között először szétmarcangolni a T-Rexeket, majd könnyued kézlegyintésekkel szétlegyezni a Raptorokat. Ezen a ponton komoly hangulatváltáson fog nagy biztonsággal átesni a játékosok többsége; amíg emberként csak a rejtőzködés és menekülés lehetett a játékban a fő taktikánk, királyként rögtön elégtelt vehe-

Misikém, a golyók becsapódását gyorsított kamerával vedd!



MAGYAR SZÁL

Kicsi a világ, gondoltam szinte azonnal, amikor kezembe akadt a film férfi főszereplőjének Adrien Brodynak az életrajza. A moziban Jack Driscoll újságíró szerepét játszó színész ugyanis magyar származású; édesanyja, Sylvia Plachy fotóművész 1943-ban született Budapesten.
A család 1956-ban menekült New Yorkba, ahol az „anyuka" később fotográfiát tanult, többek között André Kertésztől. Első alburna, az Unguided Tour 1990-ben elnyerte az év legjobb publikációjának kijáró Infinity díjat. Művei megtalálhatók egyebek mellett a New York-i és a San Francisco-i Museum of Modern Art, illetve a George Eastman House gyűjteményében. Munkáit a Grand Street, a Granta, a Metropolis és a The New Yorker magazinok közlik rendszeresen, és ő a Village Voice vezető fotósa. Sylvia 1973-ban New Yorkban született fiát a középiskolai tanulmányok elvégzése után az Amerikai Színművészeti Akadémiára íratta. Brody színészi pályáját 1988-ban kezdte, egy TV-sorozatban, de két év szereplés után már át is tért a mozifilmek világához. Adrien Brody az elmúlt években sem tétlenkedett, minden évben játszott egy-egy komolyabb mozifilmben; többek között játszott a 2004-es The Village, a 2003-as The Singing Detective, valamint a 2002-es The Pianist című filmekben is.

A te anyád majomarcú!!!

A FŐSZEREPLŐK

A képen balról jobbra az alábbi színészeket láthatjátok: **JACK BLACK**, a filmben Carl Denham-et a minden téren kanál, pénzsóvár filmrendezőt alakítja, **NAOMI WATTS**, Ann Darrow megszemélyesítője, aki színésznőt alakít a filmben is; **ADRIAN BRODY**, a King Kong emberfőhősének, John „Jack" Driscoll újságírónak lesz a megformálója. Végül a kép jobb szélén **KYLE CHANDLER** áll, aki Bruce Baxter operatőrt játssza a filmben.

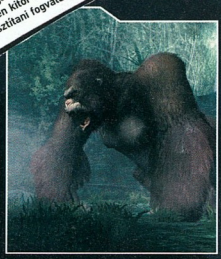
tünk majd kellemetlen „ismerőseinken".

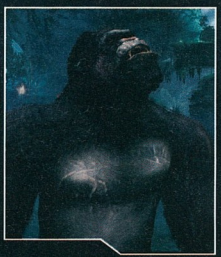
HUD

E három betűvel illetik a játékiparban a Wolfeinstein és a Doom első részeiben bevezetett standard információ-megjelenítést a képernyő szélein akciójátékok esetében. A Heads-Up-Display funkció mára általánossá vált gyakorlatának felemlegetése a King Kong kapcsán éppen az, hogy nincs. Ez egészen egyszerűen annyit tesz, hogy az Ubisoft programozói azt találták ki, hogy semminemű információt nem tesznek ki a játékban állandó jelleggel, így a King Kongban hiába keresitek majd a szokásos életerő- vagy lőszerszámláló-kijelzőt, nem fogjátok tudni bekapcsolni azokat. Az elképzelés szerint ezen újítás a játék életszerűségét, realista jellegét fogja erősíteni. Joggal kérdezhetitek, hogy akkor vajon honnan fogjuk tudni a King Kongban, hogy karakterünk éppen hányadán áll például erőnlét szempontjából és mennyi lőszere van még egyáltalán? Nos, erre az Ubisoft Montpellier szakemberei csak annyit mondanak, hogy tudni (érezni) fogja mindenki. Például, amikor Driscollnak kell menekülnie egy T-Rex elől, és karakterünkkel egy barlang rejtekében találunk menedéket, hősünk légzése újra lassúvá válik, a pihenésből erőt merithetünk. A munició-készletet egy funkciógombbal előhívott statisztikával láthatjuk majd, de a fejlesztők szerint ennek gyakori nézegetésére nem nagyon lesz szükség; a King Kong pergő játékmenete magával fogja sodorni a felhasználókat.

Nehézség

A King Kong készítőinek harmadik újítása a nehézségi szintekhez kötódik. Ha karakterünk elbukik valamely akció során, a program újra meg fog teremteni bennünket az adott pályaszakaszon, ha még egyszer meghalunk az eljárás hasonlatos az előzőhöz, azzal a különbséggel, hogy az újjászületés után a játék automatikusan egy alacsonyabb nehézségi fokon fog betöltódni. A sikeres előrehaladást a halálokhoz hasonló automata rendszer figyeli, minél tovább jutunk előre veszteség nélkül a történetben, a játék egyre nehezebb nehézségi szintre fog kapcsolni a háttérben. A fejlesztők szerint ez az automatizmusra épülő nehézségi rendszer még inkább fokozni fogja a játék realisztikusságát, és nagymértékben hozzájárul az újrajátszáshoz is. A King Kong játékmenete hűen követni fogja Peter Jackson filmjét; az összes kulcsjelenet bekerült a játékba, mely a mozi változatban szerepelni fog. Sőt, a filmesekkel való szoros együttműködésnek köszönhetően a játék több, a King Kongból kimaradt forgatókönyv fejezetekből is fog meríteni; a Wing Nut Films szakemberei több, olyan átkötő animációt is átadtak az Ubisoft





1936

A második film: King Kong fia

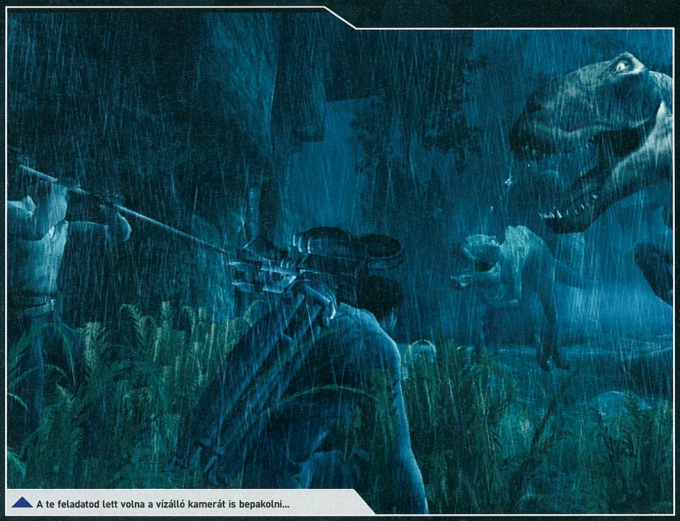
Az eredeti film sikerén felbuzdulva nem várat sokat magára a folytatás. A gyengécske sztorinak köszönhetően azonban hamar feledésbe merült e próbálkozás. A sztori szerint a feleltébb nyughatatlan és pénzsóvár filmes, Carl Denham visszatér a Koponya-szigetre, ahol mesés rejtett kincsek után kutat. Denham csillogó gyémántok helyett egy fiatal, kicsi gorillát talál, akit behajóz Amerikába. A bébi gorilláról kiderül, hogy King Kong leszármazottja, a fogságban felcseperedő állat ereje teljében kitör ketrecéből és megpróbálja elpusztítani fogvatartóit.

számára, melyek a filmváltozat végső változatából kimaradtak.

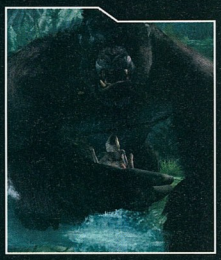
1962

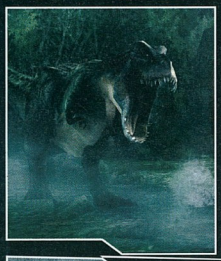
A harmadik film: Kigukongu tai Gojira (King Kong vs Godzilla)

A történet tényegében a japán vízi szörny, Godzilla és King Kong párbajának megfilmesítése. A sztori szerint Japán partjai mellett újra feltűnik, legy úszó jéghegyből kiolvadva Godzilla, akiről korábban azt hitték, hogy elpusztult. Eközben a tokiói TV-társaság elnöke egy csapatot küld Farou szigetére egy hatalmas méretű gorilla elfogására. Az expedíció a hajóról, és túszok Japán partjainál az óceánból. Eközben Godzilla ötfeledten amortizálja le a japán városokat. A hatóságok Kongot harkölkumokkal elkábítva a Fuji lábaihoz szállítják, ahol várakozásuknak megfelelően összetalákozik és életre-halálra megvereksik egymással a két óriás.



A te feladatod lett volna a vízálló kamerát is bepakolni...





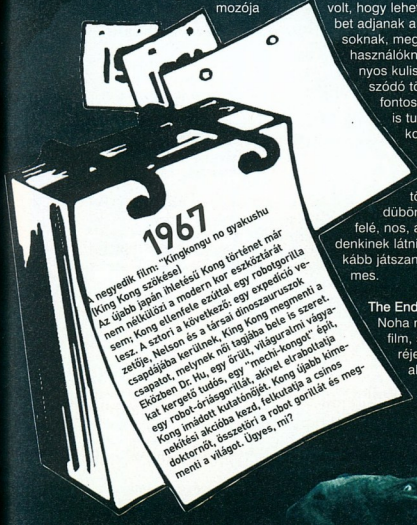
Erő, dráma, érzelmek

Serge Hascoet, az Ubisoft francia részlegének egyik vezető programozója szerint játékukat három fő jellemző köré építették, melyek az erő, dráma és érzelmek. Céljuk az volt, hogy lehetőség szerint többet adjanak a filmnél a játékosoknak, megmutassák a felhasználóknak, hogy a látványos kulisszák között játszódó történet mennyire fontos mondanivalókat is tud közvetíteni. Amikor a Koponya-szigetről a hősök újra New Yorkba kerülnek, és a történet óhatatlanul dübörög a drámai vég felé, nos, azt szerinte mindenkinek látnia, vagy sokkal inkább játszania lesz majd érdemes.

The End

Noha még sem a film, sem a köréje épített akció-játék nem került még kiadásra, úgy vélem a karácsonyi idény egyik legérdekesebb programja/filmje lehet a King Kong. Kíváncsian várom, hogy vajon az Ubisoft újításait hogyan fogadják majd a vásárlók. Az eddig fellelt információk és nyilatkozatok alapján szerkesztőségünk bizalmat szavaz a King Kong projektnek.

C5
c5@pc.games.hu



A PC. Games kérdéseire az Universal Studios Consumer Products Group (USCPG) szakemberei válaszolnak.

PC.G: *Mi alapján választották ki a játék fejlesztőit? Pontosan mikor kapott megbízást az Ubisoft Montpellier a King Kong elkészítésére?*
Universal: A menedzsmentet meggyőzte a Ubisoft több évtizedes tapasztalata, különösen nagy tetszést aratott a referencia-anyagként is felfogható kalandjátékuk, a Beyond Good and Evil. Michel Ancel neve számunkra elegendő garancia, hiszen ő volt az, aki megalkotta a BG&E varázslatos világát és neki köszönhetik a felhasználók a Rayman játékokat.

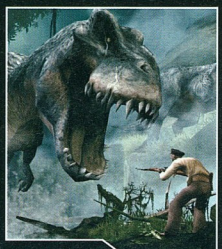
PC.G: *Mi lesz a PC verzió minimális és ajánlott gépigénye?*
Universal: Jelenleg még folyik az alkalmazás optimalizációja, de annyit elmondhatok, hogy a legszebb grafikai beállítások működéséhez sem kell majd high-end gépet vennie senkinek.

PC.G: *Hány órára becsülik a teljes végigjátszás idejét?*
Universal: A játék 6-7-szer lesz hosszabb a filmnél, ez főleg a sok újdonságnak köszönhető. A programban több olyan exkluzív jelenet is bekerült, amelyeket a rendező kihagyott a végleges forgatókönyvből.

PC.G: *Lesz-e mód a játékban különböző nehézségi szinteket választani? Mi lesz a különbség közöttük?*
Universal: A Ubisoft egy speciális utat választott e téren. A nehézségi szintet az alkalmazás fogja szabályozni játék közben, a felhasználói képességei szerint. Ez azt jelenti, hogy amikor egy kezdő, akciójátékokban nem jártas játékos használja a programot, a King Kong egy idő után a legkönnyebb nehézségre áll be, később, ha a felhasználó már megfelelő rutinnal rendelkezik, a játék automatikusan nehezíti a feladatokat.

PC.G: *Az eddig publikált játék közbeni képek többsége külső helyszínű. Lesznek-e a játékban épületeken belüli játékrészek? Mekkora arányban?*
Universal: a King Kong döntően külső térben játszódik; a Koponya-szigeten és New York utcáin, azonban több alkalommal lesznek belső helyszínek is, pl: a szigeten több alkalommal kisebb-nagyobb barlangrendszereket kell felkutatnia Driscollnak. King Kongként természetesen nem lesz mód épületek belsejében játszani, mert az óriásgorillára nem igen tudtunk volna tervezni ilyen helyszíneket.

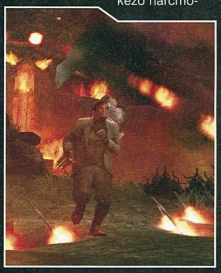
PC.G: *Vállaltak-e szerepet a PC-verzió speciális képvilágának elkészítésében a Weta Ltd. szakembereivel? Milyen példát tudna elmondani erre az olvasóinknak?*
Universal: A Weta szoros együttműködésben áll az Ubisofttal, az ausztrál szakemberek készítik a játék átvezető animációit, melyek



részben a filmből átvett jelenetekből, részben olyan kidolgozott jelenetekből fognak állni, melyek nem kerülnek be a mozifilmbe.

PC.G: *Mikor kerül a boltok polcaira a játék? Meg tudja erősíteni a 2005. december 14-i világpremier időpontját?*
Universal: Igen, a PC Games információ helytállóak, a világpremier dátuma 2005. december 14.

PC.G: *A játékban két karaktert; Jack Driscollt és King-Kongot irányíthatjuk majd. Mi volt az oka annak, hogy ilyen sajátosan eltérő karakterű szereplőket alkalmazzanak?*
Universal: Ez minden kétséget kizáróan a Ubisoft programozóinak köszönhető, az ő ötletük volt a kettős főhős rendszere. Célunk ezzel az, hogy a játékot egyedivé, érdekessé tegyük. Könnyen beláthatjátok, e két, eltérő karakter irányításához egészen más gondolkodás és taktika szükségeltetik. Jack karaktere inkább kitérő, megfontolt, óvatos előrejutást és védekező harcmodort igényel, Kong ennek éppen az ellenkezője, vele bátran beválallható minden akció, mérlegelés nélkül. A játék a két hőssel válik igazán változatossá, így tudjuk biztosítani a megfelelő stresszt és kihívást a felhasználóknak. King Kong szerepében mindenki megtapasztalhatja majd azt az erőt és tekintélyt, ami egy királynak kijár, Jack szerepében pedig tudatosulni fog a játékosokban, hogy nem a játszott karakter a táplálékláncc csúcsa. Jack állandóan menekülni fog a dínók elől, míg Kongnak fél fogára sem lesz elég az őslények többsége, így bőrében adott lesz a lehetőség arra, hogy a játékosok elégtételt vegyenek a másik karakterben eltöltött izzasztó percekért.



PC.G: *Jack bőrében FPS, King bőrében TPS nézetű lesz a játék. Lesz-e különbség a két karakter irányításában? Mi indokolta a két különböző nézet alkalmazását? Tudunk-e váltani a PC-s verzióban a nézetek között?*
Universal: A nézetek között klasszikus értelemben nem lehet váltani a játékban, az óriásgorilla bőrében kizárólag külső, míg Jack-et irányítva belső nézetben kell játszanunk; azonban a hatalmas kültéri helyszínek, a mindig mozgó, változó interaktív környezet miatt sokat kell majd forgolódni és nézőpontot váltani ahhoz, hogy a pályákat a lehető legrészletesebben megismerhessük és az akciókra gyorsan válaszolhassunk. A két karakter egészen eltérő fizikát kap a játékban, és nem árt, ha tudjátok, hogy a környezet is rombolható lesz. Az eddigi tesztek alapján elmondhatom, hogy mindkét karakter mozgása meg fog felelni a játékosok elvárásainak. Az irányításnál érdemes kitérni arra is, hogy a játékban lesznek ügyességi részek is, azonban ne gondoljatok Super Mario féle mókára. Az ügyességi részek csak okkal és ésszerűen kerültek be a programba. A felhasználók többsége ezt nem

A hazai szaksajtóban divattá vált a játékképek „túlmagyarázása", melyet általában feature ismertetésnek szánnak a szerkesztők. Görbe tükröt tartva a szokásnak íme következzen a King Kong kivesézése, a hagyományos PC.Games módon.

a King Kong nem egy vérbő FPS-játék, itt sokkal inkább a taktikán és az okos döntéseken fog múlni az előrejutás. Driscoll nem fog állandó fegyverarzenállal rendelkezni, csak a kalandjai során megtalált tárgyakat fogja tudni majd használni, pl: Ann elrablása után, amikor az újságíró a nyomokat követve egyre mélyebben behatol a sziget belsejébe, repülő őslények támadják meg az expedíciót, akik ellen az ősvényen található kihegyezett farudakkal, mint dárdákkal tud majd védekezni hősünk. Később a szigeten dárda-kompatibilisnek fognak bizonyulni a fehér őslénycsontok is. Jack talál majd lőfegyvereket is (puskát és pisztolyt) a szigeten, azonban ezekhez nem lesz állandó lőszerutánpótlás. Ha újabb munícióit akar a játékos, a sziget egy bizonyos pontjára kell majd visszamennie a lőszeres ládákhoz. A játék taktikusságát fogja erősíteni, hogy nem minden fegyver lesz hatásos a különböző ellenfelekre, pl: a T-Rexeket hiába dobáljuk majd dárdákkal, vagy lövöldözünk rájuk puskával, ugyanakkor King Kong bőrében, aki nem fog eszközöket használni, elegendő lesz egy-két karcsapás is egy termetesebb őslénnyel szemben.

fogja terhesnek érezni annak ellenére, hogy a feladatok csöppet sem lesznek könnyűek.

***PC.G:** Jack Driscoll milyen eszközöket, fegyvereket fog használni a játékban? Minden eszközt megkapunk a játék elején?*

Universal: Jack az 1930-as évek korhű fegyvereit tudja majd igénybe venni, de fontos tudnotok, hogy

***PC.G:** Mi a szerepe a játékban a dinoszauruszoknak? Hány dínó faj kerül be a játékba?*

Universal: Több mint egy tucat dinoszaurusz fajjal találkozhatunk majd a játékban, itt az lesz a különlegesség, hogy lesznek olyan dínók, melyek a filmben nem, de a játékban helyet kaptak. A dinoszauruszok szerepeltek az alapul szolgáló, 1933-as filmváltozatban is.

***PC.G:** Lesz e a játékban sérülés-animáció? Ha igen, az hogyan hat a játszott karakterre?*

Universal: Igen, a program képes lesz a sebesüléseket átadni a játékosok számára, pl: Driscoll Raptorokkal vívott csatája után a karakter az ütközésektől szédülni fog, ezt a homályos látás fogja visszaadni, Jack furcsa hangokat fog hallani, ezt gyorsan doboló szíve is fel fogja erősíteni. Vagy pl. mikor Jack a T-Rex-ek elől menekül, egyre nehezebben fogja venni a levegőt a sok futástól, ezzel lelassul, ilyenkor el kell bújnia üldözője elől a túléléshez.

***PC.G:** A játék kizárólag a film történetén belüli események adaptációja lesz vagy több annál?*

Universal: A King Kong nem kizárólag a film reprodukciója, több annál. Több olyan karakter és mellék-történet bekerült a játékba, ami a végleges forgatókönyvből kimaradt.

***PC.G:** Úgy tudjuk, a King Kongban nem lesz Heads Up-Display, meg tudja ezt erősíteni? Olvasóink kivancsiak a döntés okára, el tudná mondani ennek koncepcióját?*

Universal: Igen, meghetősen jól értesült a PC Games, a HUD-rendszer valóban nem kerül alkalmazásra a játékban, ez a Ubisoft fejlesztőinek javaslata volt, amellyel csak egyet tudok érteni. A játék így sokkal inkább közelít a filmben látott élményekhez. A HUD hiánya azonban nem jelenti azt, hogy nem rendelkezhetsz információkkal a fegyverekről, egy funkciógomb segítségével fontos információkat hívhatsz le, akármelyik pillanatban a játékban. Döntésünk mindenképpen mérésre. Csak kívánni tudom, hogy elnyerje a játékosok tetszését, szeretnénk, ha a jövőben több olyan akciójáték jelenne meg, mely nélkülözi a HUD-ot.

***PC.G:** A Koponya szigeten felül milyen helyszínek kerültek még be a játékba?*

Universal: A King Kong játékadaptációja követi a filmbeli eseményeket, a szigeten kívül így a másik fő helyszín a játék finálejában New York lesz.

***PC.G:** Köszönjük a friss híreket, alig várjuk a King Kong karácsonyi nagy visszatérését!*

VÁRHATÓ MINIMUM IGÉNYEK: Nem ismert
MIBEN LESZ MÁS: Egyszerre alkalmaz külső és belső nézetet, két, eltérő tulajdonságú főkaraktert kell irányítanunk

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ King Kongot irányíthatjuk
+ Filmszerű megjelenés
+ Remek fejlesztőgárda

JUST CAUSE

Az Eidos kiadóvállalat is részt kíván magának abból a képzeletbeli tortából, melyet a Rockstar Games konyhájában készítettek a Grand Theft Auto: Vice City és San Andreas koncepciójának kisütésekor. Most ne arra gondoljatok, hogy valami újabb nagyvárosi, bandaháborús rosszfiú-történet van készülőben. Korántsem erről van szó, a cég a GTA szériában profin kivitelezett hatalmas, élettel teli játékkörnyezet ötletét vette át az elmaradhatatlan sokszínű járműhasználattal együtt. A játékiparban kissé szokatlan módon az Eidos nem egy javában készülő projekt kiadására szerződött, hanem egy, a cég marketing szakembereinek fejéből kipattant játékötlet megvalósításához keresett profi fejlesztőket, akiket a svéd Avalance Studios személyében meg is talált. A programozóknak a kiadó azt a feladatot adta, hogy a GTA:VC mintájára alkossanak meg egy olyan világot, mely akár valódi is lehetne; olyan játékhelyszínt készítsenek, melynek minden egyes négyzetmétere bejárható, felfedezhető. Mindehhez a megrendelő szolgáltatta a keret-történetet is, a részletek kimunkálását már a fejlesztőkre bízva. Az alapsztori szerint a készítendő játéknak mindenképp valamely ismert, egyesült államokbeli katonai vagy félkatonai szervezethez tartozó pozitív hős köré kellett épülnie. Egy ilyen fazonú karakterrel vajon mi is lehetne más a végső feladat, mint a világ megmentése!

Megvárom, míg egy vonalba érnek és spórolok egy töltényt.

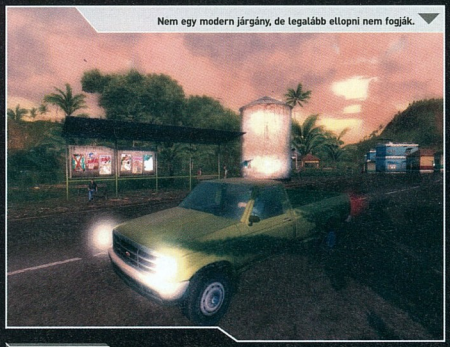
Térkép

A játék egy képzeletbeli, valahol a dél-amerikai partok közelében lévő szigetállamban, San Esperitóban fog játszódni, nem kevesebb, mint 650 négyzetkilométernek megfelelő területen. E tények még a minden tiszteletet megérdemlő GTA:SA méreteit is jócskán túlszárnyalja. A trópusi szigeten találni fogunk hegyeket dzsungelekkel, folyókat kanyonokkal, és természetesen számos lakott területet (települést) is különböző nagyságrendben. Így a mini-országot felfedezve járhatunk majd kisebb-nagyobb falvakban, városokban, de bejárhatjuk majd a szigetet körülölelő tengerpartot is, bemerészkedve akár az azt körülvevő óceán hús habjaiba is.

San Esperito szigetén a napszakok alapértelmezésben váltakoznak, sőt, az alkalmazás megjelenítéséért felelős, az Avalance Studios által fejlesztett saját grafikai motornak köszönhetően az időjárás vételenszerű váltakozására is számíthatunk. Természetesen nem lenne teljes e méretében grandiózus, és földrajzi képződményeiben teljesen valóságosnak ható játékkörnyezet élet nélkül. A flórát a trópusok tipikus növényfajai adják, és a készítők szerint játékukban a fauna is igen gazdag és változatos lesz. Erre még később visszatérve a szigeten élőkről elárulom, meglehetősen aktív és impresszív életet élnek. Az emberi lakosok nappal dolgozni járnak, a turisták a tengerparton sütkéreznek. A sziget éjjel sem hal ki, a számtalan szórakozóhelynek köszönhetően.

AVALANCE STUDIOS

A Stockholmban székelő játékfejlesztő stúdiót Christofer Sundberg és Linus Blomberg alapította 2003-ban, azzal a céllal, hogy a cég az újgenerációs játékeszközökre fejlesztők egyik fellegvára legyen. Az Avalance indulását követően szinte azonnal komoly feladatokat kapott: a programozók részt vettek a Chronicles of Riddick és a Battlefield 2 háttérmunkálataiban, miközben szép csöndesen egy új, kiváló képességekkel felvértezett saját grafikai engine-t is kifejlesztettek. Az Eidos 2004. év végén érkezett felkérésének köszönhetően mára a cég már 60 alkalmazottal rendelkezik, akiknek többsége jelenleg a Just Cause projekten dolgozik.



Nem egy modern járgány, de legalább ellopni nem fogják.

EGY IGAZ ÜGY

A játék címét megismerve először óhatatlanul az azonos című amerikai film jutott eszembe, azzal a gyanúval, hogy talán lesz is némi áthallás a játékban az 1995-ös thrillerből. A főbb szerepeket Sean Conerry, Ed Harris és Laurence Fishbourne játszotta, a sztori egy gyilkossági ügy körül bonyolódott. Bobby Fergusont a bíróság gyermekgyilkosságért elítéli, aki nem fogadva el a döntést felkéri Paul Armstrong (Sean Conerry) jogprofesszort, hogy derítse ki, mi az igazság. A szövevényes, végig feszült, fondorlatos történet végül meglepően zárul, de nem lövöm le a poént, ajánlom figyelmetekbe a filmet, amelynek egyébként a névazonosságon kívül az égvilágon semmi köze a játékhoz.

Missziók

A Just Cause világába a CIA rendszerváltoztatásra kiképzett titkos ügynökének szerepébe fogunk becsöppeni, egyenesen az égből, egy repülőgépből kiugorva. A különös belépő oka az, hogy hősünk nem akar nagy felhajtást a megérkezéssel, hiszen végső soron azért jött, hogy megbuktatva a jelenlegi kormányt, a lázadók kezébe adja a hatalmat. Rico Rodriguez bőrében karakterünk további feladata, hogy felderítse annak a titkos és világméretű veszélynek a mibenlétét, melyet a gyanú szerint a korrupt államfő kíván fegyverként bevetni.

A játék nagyon széles lehetőségeket fog kínálni arra, hogy céljaid elérd; szövetkezhetsz helyi csoportokkal egy másik legyőzésére tekintélyed megerősítéséhez, bátorithatod felkelésre a tömegeket (lehetsz a vezetőjük is), köthetsz szövetséget a lázadó erőkkel és megvesztegetheted a drogcsempészeket. A nagyfokú játékszabadságot egy több mint 150 misszióból álló sztori foglalja majd keretbe a játékban. A küldetések három fő típusra fognak oszlani, ezek a kerettörténethez, valamint a 20 fő területi egység (szigetrész) valamelyikéhez kapcsolódó missziók, és az elmaradhatatlan bónusz küldetések. A küldetésekhez kötődően több szigetlakó csoporttal kerülünk majd interakcióba, melyek közül a helyi rendőrséghez vagy a lázadók félkatonai alakulatához fűződő viszonyunk nyilvánvaló lesz. Nem ilyen egyértelmű a helyzet a drogbárók esetében, akiket ellenségként vagy szövetségesként is kezelhetünk habitusunknak megfelelően.

Készségek

A szigetre érkezve hamarosan nyilvánvaló válik, hogy San Esperito egy óriási lőporos hordó; itt szinte mindenki állig fel van fegyverkezve. Ebben a közegben a modern gyilkoló eszközök egész tárházát fogjuk használni; megkapva vagy megszerezve azokat korábbi tulajdonosától.

Az Avalance Studios programozói nem kevesebb, mint 25 modern kézifegyver játékban történő használatát fogják biztosítani, a különféle gránátoktól és robbantó szerektől a pisztolyon és puskán át a vállról indítható rakétáig. Hiába a fegyverek garmadája, ekkora kiterjedésű területen órákig is gyalogolhatnánk valós időben ahhoz, hogy a sziget egyik végéről a másikig jussunk. Ennek elkerülésére fog szolgálni a Just Cause-ban szerepeltetett több mint 100 különböző vezethető szárazföldi, légi és vízi jármű a dzsiptől a helikopteren át a motorcsónakig, vagy hogy két igazán kurrens jármüt említsek: lehet majd vezetni F-15-ös vadászgépet és egy kisebb tengeralattjárót is.

Lap aljára

Most ha megbocsátotok, elköszönök, a pilóta jelzett, hogy egy percen belül megérkezünk San Esperito szigete fölé, és akkor nekem ugranom kell, pedig utálok ernyőzni, no de sebaj, egy CIA ügynöknek sok mindent meg kell tudni tennie. Még valami! Ha találkoznátok az Avalance embereivel, mondjátok meg nekik, hogy szedjék össze magukat, és úgy készítsenek el mindent a Just Cause-ban, ahogy azt ígérték, különben tudni fogom, mi lesz a következő küldetésem…

C5
c5@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Nem ismert
MIBEN LESZ MÁS: Az első GTA-klón, ami nem a nagyvárosi bandaháborúk kerettörténetére épít.

CVG: Demo, Video, Hatter, Képmutató, Trainer, Patch

+ A jó oldalon lehetünk
+ 100 irányítható jármű
+ Kellemes környezet

Dark Messiah™ Might and Magic

A Ubisoft a 2005. augusztusában megrendezett németországi Games Convention-re időzítette 2006. nyarán tervezett megjelenésű új üdvöskéjének a Might & Magic világában játszódó, stílusteremtő FPS/RPG játékának a bejelentését, mely alkalmazás a kiadótól keresztségben a Dark Messiah of Might & Magic nevet kapta. A kiadó szerint új játékukban „újgenerációs" akciótípus születik, melyhez a már ismert és bejáratott „brand" fantasy környezet fest mélyt, sötét és izgalmas környezetet. Az Ubisoft a Dark Messiah of Might & Magic-kel új játékstílust akar teremteni; a játékprogram szakítva ez eddigi alkalmazott harmadik személyű nézetre épülő hagyományokkal, az első belsőnézetes fantasy játék lesz egy, már régóta ismert és szeretett, teljesen kidolgozott és sokak által már ismert univerzumban. A kiadó szerint az új alkalmazást nem csupán a Might & Magic világának kedvelői fogják szeretni, az alkalmazott grafikai motor lenyűgöző képességeinek hála.

Mit akarsz nyomoronc, a kardom akkora mint te magad!

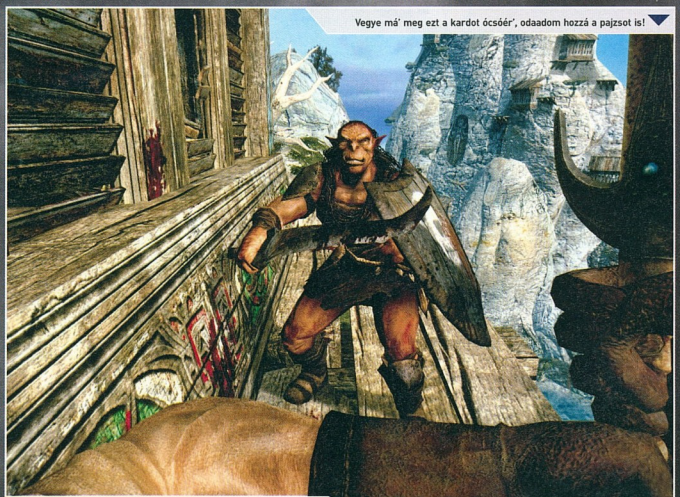
Source

Az öt betűből álló szó a Half-Life 2. megjelenése óta vált az akciójátékok piacán etalonná. Talán sokan emlékeztek még Gabe Newelnek a Valve frontemberének kijelentésére, miszerint a Source (sikeres) jövője nem a minél több HL2 kiegészítő és modifikáció megjelenésén múlik, hanem azon, hogy a több mint 5 éven át fejlesztett és csiszolt engine-t hány játékkészítő cég fogja licencelni a jövőben, és a grafikai motorra épített következő két évben hány népszerű játék fog kiadásra kerülni. A főprogramozó jóslata úgy tűnik, hamarosan beteljesül, hiszen manapság, nincs is olyan magára is valamit adó kiadó, aki ne jelente be egy, a közeljövőben megjelenő Source-ra épülő saját alkalmazást. Az Ubisoft sajtótájékoztatóján kiderült, hogy e tekintetben a Dark Messiah az egyik első licencbirtokos. A játék fejlesztéséért felelős francia illetőségű Arkane Studios egyike volt az elsőknek, akik a Valve grafikus motorjába vetették bizalmukat. Raphael Colantonionak az Arkane Studios igazgatójának elmondása szerint, a cég akkor döntött a Source licence mellett, amikor annak képességeit, egy játékshow alkalmával saját szemükkel látták, még 2003-ban. A rendezvényen néhány Valve-os srác látogatta meg a szintén kiállító Arkane standot, ahol a stúdió első játékát, az rpg stílusú Arx Fatalis-t népszerűsítették a franciák. A kollégák, miután biztosították az európaiakat, hogy nagy rajongóik alkotásuknak, egy viszontlátogatásra invitálták az Arkane csapatát, akiknek elég volt néhány pillantást vetniük az akkor még hétpecsétes titok HL2 már működő verziójára ahhoz, hogy addigi, saját grafikai motorfejlesztésre tett erőfeszítéseiket feledve azonnal megkezdjék a tárgyalásokat az engine felhasználásáról. Az Arkane programozói így egy olyan korai Source-kód birtokosai lehettek, melynek hivatalos licencelési lehetőségét csak sokkal később hirdette meg hivatalosan a Valve.

E helyzeti előny biztosította, hogy viszonylag gyorsan át tudtak állni az új engine-re a fejlesztők. Az Arkane programozói szerint a Source talán legfontosabb ismérvei (azon kívül, hogy igazán büntetően néz ki), hogy a motor mindent ötvöz, amire egy fejlesztőnek szüksége lehet; minden eddiginél valóságközelibb fizikai megvalósítást enged, realisztikus renderelést tud, fejlett multiplayer architektúrával rendelkezik, valamint rendkívül rugalmas eszköz a legkülönbözőbb, elsőre talán megvalósíthatatlannak vélt tervezői ötletek megjelenítéséhez.

Orkok, trollok, goblinok és sárkányok

A Might & Magic a Dark Messiah epizódban a játékosokat Ashanba kalauzolja el, a sötét, elfelejtett világba, amelyet fenyegető és átkozott történet kísért: egy titkos prófécia a Sátán közeli eljöveteléről. Ashant a M&M jól ismert lényei népesítik be: emberek, orkok, goblinok, zombik, törpék, hatalmas sárkányok és számos más lény, akiknek mére-



Vegye má' meg ezt a kardot ócsóér', odaadom hozzá a pajzsot is!

ARKANE STUDIOS

Az Arkane Studios egy független játékfejlesztő stúdió, melyet 1999-ben alapítottak, melynek székhelye Lyon, Franciaország. Az Arkane első játéka a 2002-ben kiadott Arx Fatalis, mely innovatív játékmenetével, megnyerő képi világával és az RPG műfajában szokatlan FPS-nézetválasztásával sok díjat elnyert, melyek közül a legfontosabb a németországi Games Conversation-ön elnyert „Az év újonc fejlesztőcsapata"-díj. A francia programozók jelenleg is több játék fejlesztésén dolgoznak, hogy mik ezek, az jelenleg még hétpecsétes titok, annyit azért lehet tudni, hogy a srácok az RPG stílus elkötelezett és kizárólagos hívei.

te csak gonoszságukkal vetekszik. E „hamisítatlan" környezetben kell a fiatal hőst, Sareth-et irányítanunk, aki ifjú kora ellenére már elsajátította a varázslás és a közelharc alapvető fortélyait. Sareth egyértelmű, és világos célja a kezdetektől az, hogy megakadályozza a jóslat beteljesedését. A Dark Messiah hagyományos fantasy, karakterünket a kiteljesedő és meglepő fordulatokban bővelkedő végigjátszás alatt kedvünkre fejleszthetjük a bátor harcos vagy a nagy tudású varázsló szerepében, vagy választhatjuk a sokak által kedvelt arany középutat is. A küzdelmek során Sareth folyamatosan új praktikák és felszerelések birtokába jut, például varázslóként képes lesz az ellenségeket (és a környezet adott részét) is jégbe fagyasztani, vagy egyetlen kardszúrással halálos csapást mérni az ellenfelek többségére. A Source motor fantasy játékban eddig szokatlan (és rendkívül látványos) eszköztárat tud a felhasználóknak kínálni; példának okáért az egyik varázslattal tárgyakat (adott esetben ellenfeleket) tudunk majd mozgatni, minek alapja a HL2-ből jól ismert Gravity Gun képességkészlete. Az Arkane Studios programozói a DMM&M kapcsán különösen büszkék arra, hogy a Source és a Havoc legfrissebb rendszereinek hála, a játékban az irányított karaktert egy olyan, sajátos belső nézetből láthatjuk majd, melyet eddig (technikai akadályok miatt) még egyetlen FPS-játék sem alkalmazott. Az újdonság lényege, hogy Sareth-nek nem csak a fegyvert tartó alkarja látszik a Dark Messiah-ban, hanem felkarja, lába és sok esetben a mellkasa is, mindez oly módon megvalósítva, hogy a végtagok nem hatnak zavaróan. Sőt, a karakter így megvalósított animációja sok esetben hasznos és elengedhetetlen feltételnek fog bizonyulni. A felhasználók a speciális nézetnek hála sokkal pontosabban tudják majd a távolságokat megbecsülni, minek jelentősége a többnyire kardokkal vivott közelharcok többségében életbevágó lesz.

Igazán kellemetlen ez a nukleáris hulladékon felnőtt gyíkocska.

Számoljunk csak

A készítők a Dark Messiah of Might & Magic kapcsán soha véget nem érő akciót ígérnek. A végső feladat teljesítéséhez a játék 12 szintjét kell bejárnunk. A kalandok során ifjú hősünk a mesterré válásig több mint 40 fegyver és tucatnyi bűbáj alkalmazásával fog megismerkedni. A program többjátékos módjában négy különböző karakterből választhatnak majd a felhasználók stílusuknak, játékmodoruknak leginkább tetsző karaktert az emberektől az élőhalottakig. A DMM&M többjátékos módja egyszerre maximum 32 játékost támogat a netes játékban, a már jól ismert death match-tól a forradalmi Evolution módig (ez utóbbiban a speciális felszereléseket az online hadjáratok során lehet csak begyűjteni). A készítők letették a nagy esküt, hogy a Dark Messiah támogatni fogja a cooperative módot is, melyben rejlő fantáziát és lehetőségeket, ha jól sejtem nem igazán kell részleteznem nektek.

Varázslat

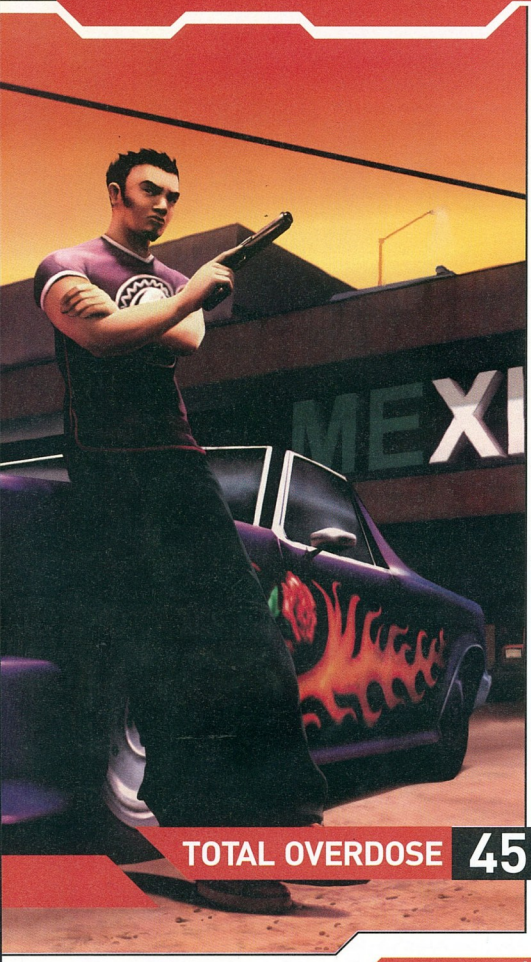
Lopakodni a sötétben harcra készen, várva a kínálkozó alkalmat az akcióra, vagy elpusztítani az ellenséget szemtől-szemben heves küzdelemben kardokkal, íjakkal és tőrökkel, vagy megidézni a varázslatos erőket: ez az igazi DMM&M játékérzés, egy olyan izgalmas akció-orientált kalandozás, ahol a harc kimenetele fogja eldönteni a játékos sorsát. A Dark Messiah lehet az első olyan akciójáték, mely túlzások és túlkapások nélkül tudja ötvözni az RPG játékok ötletességét és kombinatív játékmenetét az FPS játékokra jellemző pergő, soha nem csöndesedő dinamizmussal és látványos képvilággal. Úgy legyen, áldásunk rá, és ezúttal, kedves fejlesztők, tessék minden igéretet kézpénzre váltani!

C5
c5@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1,4 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB VGA (a Half-Life 2-vel megegyező).
MIBEN LESZ MÁS: Az első ismertebb fantasy univerzum, amely bemerészkedik az FPS veszélyes földjére...

DVD: Demo Video Háttér Képmutató Trainer Patch

+ FPS nézetű kardcsaták
+ Source engine
+ Havok fizika



LEÍRÁSOK

45 TOTAL OVERDOSE - 84%

Azt hihetnénk, hogy több alapműből összelopott és egybegyúrt játékot elkészíteni nem nagy feladat, illetve, hogy a siker garantált. Pedig nem így van, rengeteg fejlesztőnek tört már bele a bicskája egy-egy hasonló próbálkozásba. Az sem baj, ha a játék a nagy elődök jó tulajdonságait egybe tudja kovácsolni, de manapság ennyi már nem elég a dicsőséghez. Hát még egy élvezetes, szórakoztató programhoz! Ha nem sikerül valami pluszt hozzáadni, valami új játékelemet, valami hangulatot fokozó tényezőt belecsempészni, akkor biza könnyen félrecsúszhat egy amúgy nagyon ígéretes fejlesztés is. A Deadline Games a már említett úton indult el, tehát fogták a már említett játékok legjobb elemeit, és ebből próbáltak meg valamit összekotyvasztani.

48 BET ON SOLDIER - 80%

Talán ti is emlékeztek a Running Man - Menekülő ember című filmre, amelynek történetében az volt a lényeg, hogy beengedtek egy kimondottan erre a célra kialakított városrészbe néhány „önkéntest" alaposan felfegyverezve, és az ott rájuk váró profi katonákkal kellett megvívniuk élet-halál harcukat, miközben mindezt a TV élőben közvetítette, és minden szereplőre lehetett fogadni, mint a lóversenyen. A Bet on Soldierbe pontosan ezt a témát építette bele a fejlesztő csapat, hogy ne csak egy szimpla FPS-t dobjon a piacra, hiszen manapság abból éppen van elég, és a Doom 3, a Half-Life 2, és a Far Cry után elég nehéz olyat produkálni, ami ezeket übereli.

50 BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD - 89%

Senki sincs időzavarban, nem került bele a drága Földgolyó egy speciális térgörbületi időhurokba, de még csak egy ócska párhuzamos dimenzióba sem keveredtünk át. Vagyis igen, mindenki jól lát, most a hét-nyolc hónapja megjelent Brothers In Arms: Road To Hill 30-nek a folytatását vesszük górcső alá. Mágikus dolgok történhetnek a gearboxos srácoknál, hogy máris a kezünkbe nyomják az elmúlt idők egyik legjobb taktikai játékának a következő epizódját.

AKCIÓ KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Call of Duty 2
- Panzer Elite Action
- The Incredibles: RotU
- Harry Potter and the Goblet of Fire
- GUN
- The Matrix: Path of Neo
- Battlefield 2: Special Forces
- Crime Life: Gang Wars
- Advent Rising
- Serious Sam 2

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Bet on Soldier
- Total Overdose
- Evil Dead Regeneration
- Sniper: Elite
- Conflict: Global Terror
- Brothers in Arms: Earned In Blood
- Ed, Edd, Eddy: The Mis-Edventures
- Starship Troopers
- Ultimate Spider-Man
- F.E.A.R.

A MÚLT - TOPLISTA

1. Half-Life 2
2. Far Cry
3. Chronicles of Riddick
4. Grand Theft Auto: Vice City
5. Doom 3
6. Prince of Persia: Sands of Time
7. Call of Duty
8. Max Payne 2
9. Mafia
10.

INFO DEADLINE GAMES | SCI/EIDOS | WWW.TOTALOVERDOSE.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Szóval ti mondtátok, hogy a mai játékokban túlteng az agresszivitás?!

Tudok rendesen is lőni ám, de állítólag az nem olyan látványos mint ez az össze vissza pattogás...

TOTAL OVERDOSE

Hola, amigo! Éste va a ser el día peor de su vida...

Az izzadságcsepp lustán gördült végig az arcomon, pont úgy, ahogy a hangulathoz illett, negyvenöt fok volt árnyékban, a szél sem fújt, és egyetlen embert sem lehetett látni az utcán, bármerre is néztem. A camarero hosszú várakozás után meghozta a burritómat, de már nem volt étvágyam, csak a percek múlva megérkező gengszterekre tudtam gondolni. Kikértem két anejót, megmondtam a pincérnek, hogy gyorsan hozza, ne kelljen órákat várni rá megint. Pont annyi időm maradt, hogy a pultból kicsoszogó hombre kezéből kivegyem a poharakat, nem szórakoztam a citrommal, meg a sóval, bezúztam a poharak tartalmát, és elővettem mindkét Berettám, hogy tisztességesen üdvözölni tudjam a felém vágtató kocsi utasait. A két pohár a méretéhez képest hangosan tört darabokra a porlepte betonon, de a hang nem maradt sokáig a levegőben, a hirtelen támadt csendet gyorsan betöltötte a lövések fülsiketítő zaja.

Ki lőtt a kezemre piros festék golyót?

Kilőttem négy tárat, majd kikandikáltam az asztal mögül. Szerencsére az autó összes utasa kiszállt, és megpróbált fedezéket keresni, így nem lett csurom vér a kocsi belseje. Letettem némi aprót az egyetlen talpon maradt asztalra, bár senki sem maradt, aki elvehette volna a pénzt. Nem időzhettem tovább, tudtam, hamarosan megérkezik az utánpótlás. Beszálltam az új verdámba, és elindultam Encenadába, ahol Saucito már várt rám. Nem jutottam messzire, a következő saroknál három autó, és legalább tizenöt fegyveres állta az utam. Gyorsan rükvercbe kapcsolhattam volna, és visszamehettem volna az étteremhez, ahol biztonságos fedezékbe vonulhattam volna egy pillanat alatt, de ismersz, az nem az én stílusom. Miután kirúgtam az ajtót, és kiugrottam a kocsiból, életem legnagyobb tűzpárbaja kezdődött...

Egy kicsit innen, egy kicsit onnan...

Grand Theft Auto, Driver, Max Payne, Tomb Raider, és Prince of Persia. El Mariachi, Desperado, Once Upon a Time in Mexico, és Traffic. Impozáns lista, mind a játékok, mind a filmek tekintetében. Azt hihetnénk, hogy ennyi alapműből összelopott és egybegyúrt játékot elkészíteni nem nagy feladat, illetve, hogy a siker garantált. Pedig nem így van, rengeteg fejlesztőnek tört már bele a bicskája egy-egy hasonló próbálkozásba. Az sem baj, ha a játék a nagy elődök jó tulajdonságait egybe tudja kovácsolni, de manapság ennyi már nem elég a dicsőséghez. Hát még egy élvezetes, szórakoztató prog-

ramhoz! Ha nem sikerül valami pluszt hozzáadni, valami új játékelemet, valami hangulatot fokozó tényezőt belecsempészni, akkor bíza könnyen félrecsúszhat egy amúgy nagyon ígéretes fejlesztés is.

A Deadline Games a már említett úton indult el, tehát fogták a már említett játékok legjobb elemeit, és ebből próbáltak meg valamit összekotyvasztani. Nézzünk néhány példát, miért is volt meglehetősen erős déjà vu érzésem a játék kipróbálásakor.

A játék nagyobb részében meglehetősen tágas területeket járhatunk be, ehhez igénybe vehetjük az utcán ácsorgó, vagy éppen haladó járműveket. Bizonyos - a térképen megfelelő ikonnal jelzett - helyekre hajtva megkezdhetjük a történethez tartozó főküldetéseket, esetleg más ikonokhoz hajtva elvállalhatunk különféle mellékküldetéseket. Emellett különféle extrákat szedhetünk össze, amelyek sikátorokban, háztetőkön, és egyéb lehetetlen helyeken vannak elrejtve. Ezek összegyűjtése nem kötelező a játék végigjátszásának szempontjából, de ha maximumot szeretnénk kihozni a játékból, akkor igencsak ajánlott. Miután elvégeztük a főküldetéseket, további helyszínek - összesen tizennyolc pálya - nyílnak meg előttünk. A pályák között át lehet járni, ilyenkor némi töltés következik.

A játék főhőse nem egyértelműen jó vagy rossz, valahol a kettő között helyezkedik el, de jelen pillanatban a jó ügyért harcol.

Vannak kisebb, zárt pályák is, ahol leginkább gyalogosan kell felvenni a harcot a gonosztevőkkel. Általában rengeteg ellenfél támad ránk ilyenkor, de jócskán megkönnyíti a dolgunkat, hogy könnyedén tudunk vetődni minden irányban, és amikor ezt tesszük, az idő lelassul, de célozni, és lövöldözni rendes sebességgel tudunk eközben. A játék során folyamatosan tanuljuk a különféle kombókat, így egyre több akrobatikus mozgást bevethetünk harc közben. Természetesen a főhősünk könnyedén szaltózik a falakra, dobozokra felugrálva, közelharcra is lehetőségünk van, felhasználhatunk jópofa, és igen hatásos ütőszerszámokat is.

Igazából azt a kakast szeretném lelőni a földön, ez csak a csel.

A már említett - utcán, titkos, rejtett, valamint nehezen megközelíthető helyeken összeszedhető - jóságok között találunk „rewind" ikonokat, amelyek felvétele után visszapörgethetjük az időt, ha éppen úgy hozza kedvünk, vagy ha éppen elrontottunk egy akciót. Ezt a trükkőt annyiszor játszhatjuk el, ahány ilyen „rewind" ikont sikerül összeszedni.

Már ebből a rövid összefoglalásból is kivehető, hogy bizony, nem csak találomra soroltam fel a szerintem ihletet adó játékok címeit. Érdemes egy kicsit mélyebbre ásni azonban, hogy feltárhassuk, van-e valamilyen hozzáadott adalék, amitől az amúgy hatásosnak tűnő keverék még robbanékonyabbá válik.

Sztori, karakterek, hangulat

Bizony, itt jön be a már említett filmes vonal. A Total Overdose-ban fontos a történet, a fejlesztők nagyobb hangsúlyt helyeznek a sztorira, mint ahogy azt mondjuk a GTA esetében tapasztaltuk. Amíg ott a sztori inkább csak megfűszerezi a szabad játékmenetet, addig itt a játék - bizonyos részeiben található - szabad játékmenet inkább, mint afféle szavatossági tényező játszik szerepet. A GTA-ban a legnagyobb élmény szerintem az, amikor már minden főküldetést megoldottunk, végre minden járművet, házat, eszközt, pénzt megszereztünk, és elkezdhetjük kiélvezni a jól megérdemelt a szabadságot, és azt, hogy immáron mi vagyunk a terület korlátlan hatalmú kiskirályai. A Total Overdose-ban máshova helyezték a hangsúlyt, itt a kötött pályák közötti szétszórt szabadon játszható küldetés-folyam nem jelent akkora élvezetet, a sztori és a tálalás hajtja a játékost, és arra ösztönzi, hogy minél gyorsabban haladjon előre. Viszont aki veszi a fáradtságot, és összeszedi az összes szétszórt jóságot, végrehajtja a mellékküldetéseket, az a becsempészett RPG-szerű fejlődésnek köszönhetően könnyebben boldogul a későbbi feladatok teljesítésénél.

Egy 30 méteres óriás egyensúlyoz a templomtorony csúcsán.

A történet felvázolásánál természetesen felhasználják a játék motorjával készült átvezetőket, de a jobb beleélést megkönnyítendő a történet minden fontos állomását át is kell élnünk, küldetés formájában végig is kell játszanunk. A játék legelején egy rövid - bemelegítő - küldetés következik, mikor is a főhős(ök) apjának bőrébe kell bújnunk.

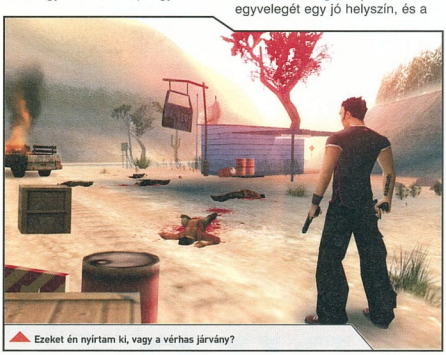
Most véged, tudom, hogy te vagy a nyugdíjas maffia keresztanyja!

DEADLINE GAMES

1996-ban, a Svédországban működő, Deadline nevű televíziós produkciós cég főnöke, Simon Jon Andreasen nagy lépésre szánta el magát. Megalapította a Deadline Games-t, hogy nagy szerelmének és titkos álmának, a játékok fejlesztésének szentelje minden idejét. A csapat több kategóriában - általános-, családi-, és gyermekjátékok - is fejlesztésekbe kezdett, majd 1997-ben egy másik svéd céggel, a TATI-val közösen kiadót alapítottak Vision Park Entertainment néven. Így már megvolt a lehetőség a játékok fejlesztésére, és azok kiadására is. Több kisebb játék fejlesztése után 2001-ben elhatározták, hogy AAA játékokat is fejleszteni fognak, ezután nem sokkal vágtak bele eddigi legnagyobb projektjükbe, a Total Overdose elkészítésébe.

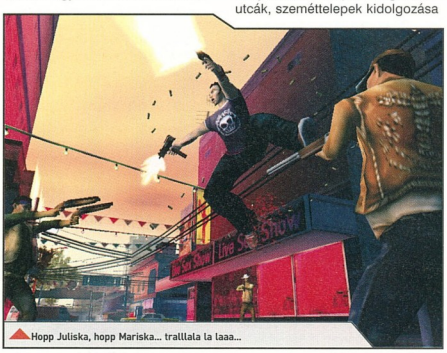
nunk néhány röpke percre. Ernesto Cruz 1998-ban egy fontos misszióban vett részt, egy Papa Muerte nevű gengszter ellen kellett bizonyítékokat gyűjtenie. Ha sikerül végigjátszani ezt a könnyű és rövid küldetést, akkor láthatjuk, hogyan árulták el, és ölték meg Ernestót saját társai. Fiai sosem hitték el a túladagolásról szóló dajkamesét, de nem tudták bebizonyítani, hogy apjukat valaki megölte. Tommy apjának nyomdokaiba lépett, és speciális ügynökként a napi ügyek meghoznia, kezeskedik a testvéréért, és kihozza a börtönből. Így Ramirez Mexikóba utazhat, és ott beépül az alvilág legbelsőbb köreibe. Innentől kezdve Ramirezt irányítjuk, Tommy pedig átveszi a segítő, koordináló szerepet. A játék konkrét története ennél a pontnál kezdődik.

Ha már megismertük az alapszituációt és a karaktereket, nézzük a hangulati elemeket. A történet és az összeszedegetett játékelemek egyvelegét egy jó helyszín, és a



Ezeket én nyírtam ki, vagy a vérhas járvány?

mellett hosszú évek óta kutatja apja gyilkosait. Ramirez, Tommy ikertestvére - aki a külsején kívül minden egyéb szempontból a testvére gyökeres ellentéte - mostanság éppen börtönben tengeti napjait. Egy küldetés során Tommy végre talál egy biztató nyomot (ebben a részben Tommy-t irányítjuk), de az akció végén megsérül. Bele kell törődjön, egyetlen módja van csupán, hogy a nyomon gyorsan, késlekedés nélkül el tudjon indulni. Ehhez nagyon nehéz döntést kell helyszínhez tartozó sajátos karakterek tudják igazán jól megfüszerezni. Mexikó ilyen szempontból telitalálatnak bizonyul. Az El Mariachi és a Desperado című filmek már az intró megtekintésekor beugranak, de az érzés még határozottabbá válik, amint megkezdjük Mexikó utcáit koptatni, és amint találkozunk a történet további kulcsfiguráival. A zene (például Control Machete - remélem, van köztetek olyan, aki ismeri, ha nem, irány a lemezbolt!), a hangok, az utcák, szeméttelepek kidolgozása



Hopp Juliska, hopp Mariska... tralllala la laaa...

mind-mind fokozzák a hangulatot. A jól elhelyezett poénok, és a két testvér folyamatos civódása csak hab a tortán. Tehát az alapokat végignézve minden megvan egy szenzációs játékhoz.

Az a bizonyos vékony vonal

Általában igen kevés kell ahhoz, hogy egy jó, esetleg remek játék szeniálissá, klasszikussá, kihagyhatatlanná váljon. Elég csak példának megtekinteni a GTA sorozatot, és annak klónjait (pl. True Crime: Streets of LA). Pontosan láthatjuk, hogy bizony nem elég ellopni egy sikeres játék alapötletét. Nem kellett volna túl sok ahhoz sem, hogy a

hogy végül sikerül mindenkit a végigjátszásig a székébe szegezni.

Összegezve: a Total Overdose nagyon kellemes akciójáték, rengeteg pörgő akcióval, jó történettel és hangulattal, éppen ezért minden, a stílusért rajongó játékosnak érdemes kipróbálni. Ha nem lennének a holtjátékok, ha a grafikán, a járművek kezelhetőségén, a mellékküldetéseken még többet csiszoltak volna, akkor elképzelhető, hogy hónapok, évek múltán élénkebben élne a játék az emlékezetünkben. Így azonban továbbra is maximum csak egy feledhető klónként dereng majd fel, amely kikandikál majd a nagy elődök árnyékából.

Uniq
uniq@pc.games.hu

Tipikus pisztolypárbaj a földön egymás előtt ülve és fetrengve...

Total Overdose átcsússzon ezen a vékonyka határvonalon. A grafika nagyjából hozza a GTA sorozat szintjét, de a járművek kezelhetősége sajnos messze elmarad az ott megszokottól. Ez a kisebb baj, a nagyobb probléma az, hogy a fejlesztők gyorsan ellövik az összes puskaport a játék elején, és a későbbi pályák során egyre gyakrabban kezdünk majd ásítozni. Jó néhány küldetés unalomba fullad, a folyamatos lövöldözést, túzpárbajokat megszakító kötelező szabadjáték egyre nehezebben lendíti túl a holtpontokon a játékost.
A történet és a fejlődésrendszer nyújtotta újdonságok - mint például a játék során megszerezhető kétkezes fegyverkezelés megszerzése - szerencsére vissza tudják rántani a közöny felé hajló játékosokat, és biztos vagyok benne,

AKROBATIKA, PONTGYŰJTÉS

Érdemes minden küldetés során kinyírni a létező összes ellenfelet, és összegyűjteni a fellelhető jóságokat. Ha gyorsabban meg szeretnénk tanulni az összes lehetséges kombót, képességet, akkor minél látványosabb akciókat kell végrehajtani, például egy vetődés (azaz időlassítás) alatt minél több ellenféllel végezni kell. Nem árt néha közelharcba keveredni, ilyenkor a kezünk-lábunk-baseball ütőnk segítségével látványos eredményt érhetünk el. Az autókból menet közben kiugorhatunk, de nem csupán GTA módra, kivetődve, hanem rögtön akcióba is lendülhetünk, a tűzharcnál is alkalmazott vetődés segítségével.

MINIMUM CONFIG: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB VGA (DX9)
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ugye legközelebb a PC lesz a fő platform?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | GTA: VICE CITY - 96% | MAX PAYNE - 94%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | 30 ÓRA

- + Történet
- + Karakterek
- + Hangulat
- − Idejétmúlt grafika
- − Néhol unalomba fullad

84%

INFO KYLOTONN ENTERTAINMENT | DIGITAL JESTERS | WWW.BETONSOLDIER.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Kemények vagyunk, mint a beton...!

Betonharcos a betondzsungelben.

BET ON SOLDIER

A harc már nem csupán a túlélésről szól, hanem a bankszámlád gyarapodásáról is.

A jelen írásom tárgyát képező játékkal eltöltött óráim alatt erős dezsavü érzés tört rám, mégpedig a TV-showban szereplő katonák kapcsán, akikre fogadásokat lehet kötni, miszerint melyik fogja túlélni a párbajt. Talán ti is emlékeztek a Running Man - Menekülő ember című filmre, amelynek történetében az volt a lényeg, hogy beengedtek egy kimondottan erre a célra kialakított városrészbe néhány „önkéntest" alaposan felfegyverezve, és az ott rájuk váró profi katonákkal kellett megvívniuk élet-halál harcukat, miközben mindezt a TV élőben közvetítette, és minden szereplőre lehetett fogadni, mint a lóversenyen. A Bet on Soldierbe pontosan ezt a témát építette bele a fejlesztő csapat, hogy ne csak egy szimpla FPS-t dobjon a piacra, hiszen manapság abból éppen van elég, és a Doom 3, a Half-Life 2, és a Far Cry után elég nehéz olyat produkálni, ami ezeket übereli.

A játéknak tulajdonképpen semmilyen története nincs, de miközben játsszuk, mégis olyan érzésünk van, mintha valami történeti szálat követnénk, mert a cél nem csupán mindenki lelövése, aki nem velünk van, hanem mindig van egy vagy több feladat, amit végre kell hajtani, és az ellenünk felvonuló ellenség ennek az elvégzésében próbál bennünket megakadályozni. Nincs is ebben eddig semmi új, legfeljebb szokatlan, viszont az újdonság adja a játék savát-borsát, mégpedig az úgynevezett „Bet on" rendszer. Ennek a lényege a következő: induláskor kapsz egy alap összeget, ami csupán néhány ezer kreditre rúg. Ebből először is fel kell magad szerelni minden földi jóval, hogy túlélhesd a küldetést. Ehhez rendelkezésedre állnak a különféle védőruhák, melyeket magadra húzhatsz, a sisaktól a csizmáig, plusz a kezedbe vehetsz egy olyan formájú védőpajzsot, mint amilyet manapság a rohamrendőrök használnak. Az ellenség eliminálásához pedig a fegyverarzenálból lehet vásárolni, amelyben több mint negyven különböző disznóláb és egyéb kütyü áll rendelkezésre, a közelharcra alkalmas késtől kezdve a könnyű egykezes pisztolyokon, géppisztolyokon és a komolyabb karabélyokon át a különféle rakétavetőkig és lángszórókig, az elmaradhatatlan kézigránátokkal kiegészítve. Minden pénzed persze nem költheted el vásárlásra, két okból is. Először is, mert minden pályán ki kell választanod azokat, akikkel párbajozni fogsz, ennek az ára minimum 500 pénz fejenként, majd összeválogathatod a csapatot, akik el fognak kísérni a pályán. Egy segítőt alapból kapsz (ingyen), de ha jól akarsz szerepelni, ajánlatos még néhány zsoldost felfogadni, de ők már pénzbe kerülnek. Akik közül válogathatsz, azok elsősorban harcosok, de van közöttük úgynevezett mérnök is, akinek az a ráadás tulajdonsága van, hogy akár harc közben is meg tud javítani bármilyen páncélt. Ha a csapatválogatás

NÉHÁNY JÓ TANÁCS

- Nehézfegyverzet nélkül ne vágj neki a pályáknak, mert csak az igazán hatásos a párbajban
- Vigyél magaddal mérnököt, mert az amellett, hogy veled harcol, megjavítja a páncélod.
- A fejlövés tutira bejön mindenütt, és sokkal kevesebb lőszer fogy.
- Ha pajzsot viszel magaddal, csak egykezes fegyvered lehet, de szerintem inkább egy jó rakétavető, mint a pajzs, mert fedezéket bárhol találsz.
- Figyelj a kasszádra, mert ha nagyon kiköltekezel induláskor, nem lesz pénzed lőszert venni és meggyógyítani magad a pályán.
- A pajzs mögé bújt katonáknak kilóg a fejtetejük. Vedd célba azt, és az eredmény nem marad el.

után nem marad zsetonod, semmi gáz, mivel menet közben minden lelőtt ellenséges katona után csorog némi összeg a kasszába. Erre szükség is lesz, ugyanis a pályákon nem az FPS-ekben megszokott módon történik a lőszerutánpótlás és a sebesülések gyógyítása, hanem a pálya néhány pontján elhelyezett terminálóknál, és mint azt sejthetitek, itt pénzért lehet tápolni és gyógyulni. Na és még egyvalamire kell pénz: a játékállás elmentéséhez, amire szintén csak a megadott pontokon lévő terminálóknál van lehetőség. A játékmenet nagyjából, sőt, teljesen megegyezik a többi FPS cuccban megszokottakkal, egész addig, amíg a végére nem érsz egy pályaszakasznak. Itt következik ugyanis a párbaj. Ha elérted ezt a pontot, bejelentkezik a show-műsor vezetője, bemutatja az ellenfeleket, felszólítja a közönséget, hogy tegyék meg a tétjeiket, majd elkezdődik a visszaszámlálás. Alig egy perc áll rendelkezésre annak eldöntésére, hogy ki a jobb, és eközben a kijelzőn folyamatosan csökken a győztes által elvihető pénzösszeg. Ha nyertél, viszed a bankot, ha vesztettél, buktad a pályát, de gondolom ez természetes. A küldetéseknek mindössze négy különböző helyszíne van, ami nem négy pályát jelent, hanem egymástól gyökeresen eltérő környezetet. Európa például a régi nagy háborúk emlékeit őrzi, tele olyan városokkal, ahol az ellenség kifüstölése pokoli feladat. Alaszka hómezőin szabadabb a játéktér, de az ellenség is nagyobb tömegekben támad, viszont köszönhetően a nagy nyílt tereknek, a mesterlövészek igazán elemükben lehetnek. Kubában a hatalmas erődítmények, és a földalatti alagútrendszerekből akár a hátad mögött is felbukkanó katonák fognak boldogítani.

FEGYVEREK

Egykezes fegyverek	
Roto-Blade	Forgó pengéivel közelharcban igazán veszélyes fegyver.
Hand Gun	Olyan, mint egy pisztoly, az egyes lövéseivel rendkívül pontosan lehet célba találni vele. Különösen ajánlott a pajzs mögé bújt ellenség ellen. Sűrűn kell újratölteni.
Sub Machine Gun	Nagy kapacitású tára hosszú sorozatokra teszi alkalmassá, de rövid sorozatokkal pontosan lehet vele lőni nagy távolságra is, de csak kis sérülést okoz.
Pump Gun	Nagyerejű, csak egyes lövésre alkalmas fegyver. Ha talál, hatásos, de nagy a szórása, így csak közelről igazán hatásos az ellenség páncéljának lebontására.
Puskák	
Assault Rifle	A legáltalánosabban használt fegyver, amely tulajdonképpen egy gépkarabély nagy tárral és közepesen hatékony lőszerrel.
Commando Rifle	Erősebb és hatékonyabb, mint az előbbi gépkarabély, de ennek megfelelően drágább is.
Sniper Rifle	Egyszerűen mesterlövészpuska. Kizárólag távolról használható, mert kicsi a tár, sűrűn kell újratölteni, viszont a pontossága felülmúlhatatlan.
Nehéz fegyverek	
Automatic Missile Launcher	Kicsi a tárkapacitása, de a miniraketák, amelyeket kilő, hatalmasat pusztítanak. Főleg nehézpáncélos katonák és járművek ellen tanácsos elhasználni a lövedékeit.
Heavy Machine Gun	Forgócsöves géppuska. Tárkapacitása nagy, de ontja magából a lőszert. Lassan pörög fel, de ha beindult, lebont bármit, ami az útjába kerül.
War Machine Gun	A Pump Gun erősebb változata. Csak egy-egy lőszert tud kilőni, de az olyan erejű, mint egy ágyúgolyó. Igazán közelről hatásos a nagy szórása és pontatlansága miatt.
Gas Launcher	Nagyon hasonlít a lángszóróra, de ezzel ki lehet lőni sav-, gyújtó- és hallucinogén gázokat, viszont legfeljebb 15 méterre.
Gránátok	
Frag	Egyszerű repeszgránát, amely a közelében lévő ellenséget garantáltan padlóra küldi.
Cluster	Olyan, mint a Frag, de ebben három gránát robban egymás után kis időzítéssel
Hallucinogenic	Aki belélegzi a robbanásakor felszabaduló gázt, egy darabig harcképtelenül kóválygó.
Incendiary	Egyszerűen gyújtógránát. Ahol felrobban, minden meggyullad a közelében, még az ellenség páncélja is.
Acid	Hasonló, mint a gyújtógránát, de itt sav fröcsköl szét, amely bemarja magát minden kis zugba, hiába a legerősebb páncél.
Lure	Hang és fénygránát egyben. A robbanása közelében a katonák vakon és süketen botorkálnak egy darabig.

Nevadában pedig sehol nem fogod magad biztonságban érezni, mert a Nagy Kanyon sziklás vidékén minden kaktusz mögül ellenség leshet rád, ráadásul megjelennek a helikopterek*is, melyek a legváratlanabb pillanatokban fogják rád zúdítani gyilkos golyózáporukat. Az AI elég jól hangolt, és ezt főleg azon venni észre, hogy az ellenséges csapatok, ha csak lehet, fedezékből tüzelnek, és akár visszaszalják is vonulnak, ha nagyon szorongatod őket. A zsoldosaid sem teljesen ostobák, bár néha nem árt hátra parancsolni őket, mert hajlamosak egyedül felvenni a harcot akár egy tucat katonával is, és ha belefeledkeztek a lövöldözésbe, te hiába vonulsz vissza, gyakran ott maradnak a tűzvonalban. Nagyjából ennyi a játékmenet, amelyben semmi eget rengető újdonság nincs, de mégis kicsit más, kicsit újszerű. Ugyanez már nem mondható el sem a kinézetére, sem az irányításra, mivel itt semmi újat nem vonultattak fel.

Az a meteor vagy micsoda pont fejen fog találni...

Néhány szót még a multiplayerről, hiszen ez a lehetőség sem hiányozhat belőle. Nos ez a rész teljesen más (legalábbis a játékmenet), mint az egyjátékos módban. Leginkább úgy jellemezhető, hogy a Counter Strike és az Unreal Tournament keveréke. Minden esetben két csapat játszik egymás ellen, és csapatonként legfeljebb 16-an lehettek egyszerre a játéktéren. A játékosok hat osztályból választhatják ki, hogy minek a bőrébe bújnak. Sorrendben a gyalogos, a mesterlövész, a zsoldoskatona, a pusztító, a mérnök és a gránátvetős. Minden osztálynak más jellemző tulajdonságai vannak, de ez a nevükből egyértelműen kiderül, így erre most nem is térek ki. A harc lényege itt abban áll, hogy minden pályán elhelyeztek néhány terminált, melyeket egyrészt el kell érni a csapatoknak, másrészt fel kell törni (meghekkelni) majd ezen kell megtenni a tételeket a csata kimenetelére. Ezután mindkét csapatból egy-egy kiválasztott belép egy elszeparált zónába, ahol megvívják a párbajukat. Aki győz, az viszi a bankot a csapat részére, amiből mindenki tápolhat. Amíg a párbaj tart, addig a csapatok többi tagja kívülről nézheti az eseményeket, vagy tovább harcolhat egymással. Természetesen lőszert itt is pénzért lehet venni, és ha nincs pénz, akkor nincs lőszer, és ha nincs lőszer, nincs mivel lőni, és ha nincs mivel lőni, nincs bevétel a lelőtt ellenség után, szóval totál bukta.

Röviden összefoglalva, az ötlet nem rossz, a kivitelezés tűrhető és a legfőbb erénye, hogy remekül szórakozhatnak azok is, akiknek nem futja állandóan a legerősebbre fejlesztgetni a gépüket, ráadásul remek LAN-partikat lehet vele nyomni akár a suliban is, ismerve az ott fellelhető gépeket.

Clemi
clemi@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: : PIV 2 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4 Ti vagy Ati Radeon 8500 VGA, 4 GB HDD, 8X DVD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért csak DVD-n adják ki?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | CHROME - **82%** MANHUNT - **80%**

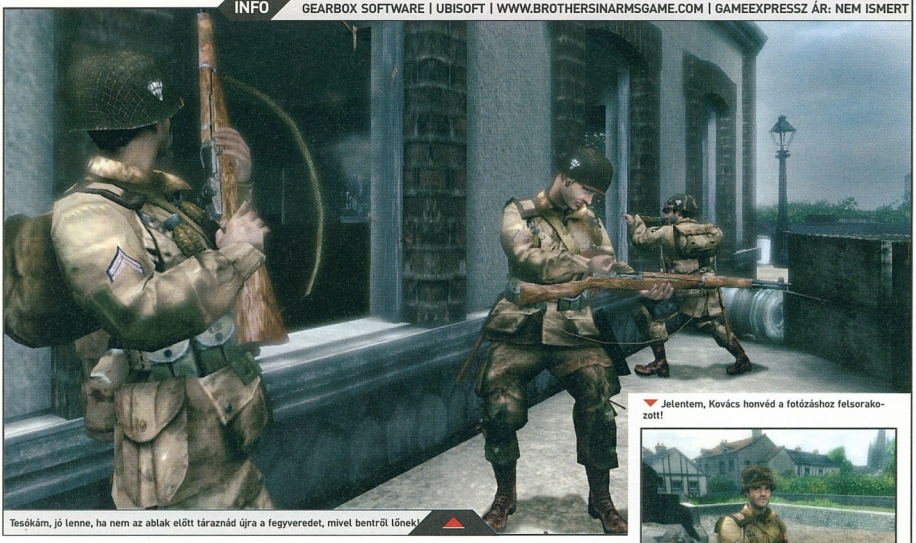
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **22** ÓRA

- + Alacsony gépigény
- + Realisztikus sérülés
- + Kidolgozott AI
- − Kissé egyszerű grafika
- − Csak DVD-s kiadás

80%

MULTIPLAYER **75%**

INFO GEARBOX SOFTWARE | UBISOFT | WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



Tesókám, jó lenne, ha nem az ablak előtt táraznád újra a fegyveredet, mivel bentről lőnek!

Jelentem, Kovács honvéd a fotózáshoz felsorakozott!

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Hús-vér taktikai játszma. Ki ad előbb mattot?

Senki sincs időzavarban, nem került bele a drága Földgolyó egy speciális térgörbületi időhurokba, de még csak egy ócska párhuzamos dimenzióba sem keveredtünk át. Vagyis igen, mindenki jól lát, most a hét-nyolc hónapja megjelent Brothers In Arms: Road To Hill 30-nek a folytatását vesszük górcső alá. Mágikus dolgok történhetnek a gearboxos srácoknál, hogy máris a kezünkbe nyomják az elmúlt idők egyik legjobb taktikai játékának a következő epizódját. Annyira mégsem érdemes túlmisztifikálni ezt az egész témát, mivel nem X-aktákba illő rejtélyes eseménysorozat, hanem jótékony előrelátás folyományaképp érkezett hozzánk ilyen hamar az új Brothers In Arms epizód. Hadd fejtsem ki kicsit bővebben.

Az irányzék magassága alapján ezt a fegyvert a holdra lőtték be...

Az Ubisoftnál olyan gigantikus jóstehetséggel megáldott menedzserek koptatják az ezerdolláros bőrszékeiket, akik a játéköltlet megszületésekor már rögtön látták, hogy ez nagyot fog szólni. Éppen ezért már akkor elkezdtek ezen a folytatáson dolgozni, mikor a márciusban megjelent első rész még a bétaverziótól is olyan messze volt, mint tojásos nokedli a lasagne-tól. Szeretem ezt a fajta előrelátást, tetszik, hogy biztak magukban. Hogy azt már meg se említsem, hogy üzleti szempontból egyenesen tökéletes manőver volt felismerni az aranytojást tojó tyúkot. Van egy olyan sanda gyanúm, hogy az Earned In Blood lesz annyira sikeres, hogy még jó néhány alkalommal találkozhassunk a Brothers In Arms logóval a szoftverboltok polcain!

Vallhatnám magam én is médiumnak, mint az Ubisoft mindenható menedzserei és üzleti kockázatelemzői, de nekem nincsenek szikraszilárd megérzéseim. Egész egyszerűen egy apró tényből építettem fel a fenti állítást, miszerint kipróbáltam, és hosszú, kellemes órákat töltöttem el az Earned In Blooddal.

Az a tény, hogy mindössze nyolc hónap választotta el a két rész megjelenését, természetesen rányomta bélyegét néhány dologra. Aki teljesen radikális, forradalmi

JOHN F. ANTAL EZREDES

Habár magyarosan hangzik az ezredes vezetékneve, mégsem kis hazánkból származik a nyugalmazott katona. Ő személy szerint a Gearbox Software történésze, hadászati tanácsadója, valamint egyik vezető történetírója. Nem egy kreált figura, valódi hús-vér ember, aki múlttal rendelkezik az amerikai hadseregben. 1973 és 2003 között rengeteg bevetésen vett részt, amerikai katonák sorait irányította szakaszoktól ezredekig. Állomásozott már Németországban, Koreában, Kuvaitban, Amerikában, valamint egy M1A1-es tankokból álló zászlóalj parancsnoka volt az Észak- és Dél-Koreát elválasztó demilitarizált övezetben. Kitüntetésekkel, díjakkal, és elismerésekkel teli katonai pályafutása volt. A seregben eltöltött három évtized tapasztalatát, valamint hadtörténeti kutatásainak eredményeit használta fel a Brothers In Arms széria élethűvé tételében!

változásokra számított, gyorsan rohanjon ki a konyhába nyugtatóért, mert elárulom, hogy igen kevés módosítás történt az első epizódhoz képest. Ez lehet negatív és pozitív dolog is, ki hogy éli ezt meg. Személy szerint imádtam a Road To Hill 30-t, olyannyira, hogy a mai napig fent van a gépemen, és még mindig szívesen előveszem egy kis taktikai kikapcsolódásra, vagy energia-levezetésre. Ennek folyományaképp úgy gondolom, hogy a kevés változtatás jó dolog, mert megmaradt annak a program, aminek megszerettem.

Sokan vannak, akiknek az első rész valamilyen okból kifolyólag nem tetszett túlzottan. Panaszkodtak néhányan a játékmenetre, az AI-ra, és volt, aki azt rótta fel, hogy túlzottan hatásvadász elemeket vonultatott fel az előd. Ezek az emberek negatív élményként élik majd meg a kevés újítást, hiszen pontosan a régi, kinőtt cipőben érzik majd a lábukat. Nekik azt tanácsolom, hogy kerüljék el az

Ezt a fegyvert meg kerozinnal töltötték meg lőszer helyett.

Earned In Bloodot, és várják meg a következő epizódot, hátha tartogatnak még egy kis puskaport a fejlesztők.

Panaszkodni akárki tud, ezt meghagyom a profiknak, inkább evezzünk izgalmasabb vizekre. Azt nem árt tudni, hogy a Ubisoft komoly Q&A-ket rendezett az átlagos, mezei játékosokkal, akik az első részt nyüstölték. Érdeklődött, hogy „kinek, mi tetszett a legjobban", „ki, mit utált a legjobban", „miből kéne több, kevesebb", vagyis kifaggatta az embereket jó alaposan a Road To Hill 30-ról. Ezekkel az eredményekkel osztottak, szoroztak, átlagot, majd gyököt vontak, és az ily módon megszerzett tapasztalatokat igyekeztek minél nagyobb hatékonysággal implementálni az Earned In Blood játékmenetébe.
Pontosan ezért került át a történet, valamint a pályák nagy része a nyílt mezőkről a romos kisvárosokba. Az emberek az „utcáról-utcára", „házról-házra" előrenyomuló harcstílust preferálták jobban, és mivel ilyen szituációk bőségesen tarkították a Második Világháború nyugati frontját, hát erre koncentráltak a fejlesztők. Nagyon jól tették. Kiváló, feszült atmoszférát kölcsönöz a játéknak ez a fajta aranszolás, egyszerűen el sem tudom elképzelni, hogy másmilyen lehetett a szövetséges katonák helyzete a francia kisvárosokban. Akármelyik rom mögül előugorhat egy kis osztagnyi német katona, bármelyik tetőről orvlövész tizedelheti sorainkat, vagy akár a legszűkebb kis utcából is a lábunk elé gördülhet egy lánctalpas.

A városi hadszíntér telis-tele van meglepetésekkel, ám ez még nem minden. A Road To Hill 30-hez képest sokkal okosabb ellenségek koptatják a flasztert az Earned In Blood utcácskáin. Tisztán emlékszem, hogy az első részben rengeteg olyan helyzet volt, ahol akár két-három kisebb csapatnyi nácival néztünk farkaszemet a csatamezőn. Akkor nem történt semmi különös, kényelmesen kigondoltuk a megfelelő taktikát, majd igyekeztünk lefoglalni és oldalról vagy hátulról megtámadni őket. Már ez sem volt egyszerű, azonban mostanra egy elegáns svédcsavart is beiktattak: az ellenséges katonák többé nincsenek „röghöz" kötve! Ha két náci szakasz állja az utunk, és mi csak az egyikkel kezdünk el foglalkozni, azon kaphatjuk magunkat, hogy a másik német csapat már oldalról ledarálta az egész osztagunkat.

Ez az, a legbiztonságosabb utolsóként előrenyomulni...

Igyekeztek úgy programozni az AI-t, hogy hozzánk hasonlóan cselekedjen. Nekik is pont az a céljuk velünk, mint nekünk velük: megtalálni, sarokba szorítani, bekeríteni, majd megölni. Ez kimondottan ínyenc fűszerezést kölcsönöz a játéknak, így az egész még kevésbé statikus, mint az amúgy is mozgalmas első részben. A küldetések inkább hasonlítanak egy-egy szépen koreografált sakkjátszmához, mintsem egy vérgőzös ütközethez. Az igazi csatatéren a taktika esszenciális értékű fegyver, ezen múlik, hogy megnyerünk vagy elbukunk egy ütközetet.

A Single Player játékmód sikeres befejezéséhez szükséges idő nagyjából másfélszerese az első résznek, mivel ott nagyjából tíz óra alatt végig lehetett futni a sztorin, itt pedig 15-18 órára van szükség a teljes végigjátszáshoz.
Miután végigkalauzoltuk Hartstock őrmestert és kis csapatát a csatamezőkön, nekiveselkedhetünk a Multiplayer mókának. Ez a rész is igen jóra sikeredett! A régi és új Skirmish pályák igazán kellemes szórakozást nyújtanak, de a kooperatív mód egyértelműen viszi a pálmát. Nagyon élvezetes valakivel szövetkezni az interneten, vagy LAN-on a németek visszaszorítására.
A Splinter Cell - Chaos Theory kooperatív játékmódja óta nem szórakoztam ilyen jól, mindenki próbálja ki az Earned In Blood Multiplayer részét!

Mivel oly kevés idő telt el a Brothers In Arms első és második részének megjelenése között, ezért az utód megjelenítéséért felelős grafikus motor szinte egy az egyben ugyanaz maradt, mint az elődé. Kisebb módosítások ugyan történtek, főleg a textúrákon érezni némi javulást, bejött néhány új fényeffekt, de összességében azt kell mondjam, hogy minden maradt a régi. Ez sem nagy trauma, tekintve, hogy ez első epizód egyáltalán nem nézett ki rosszul, de azért titkon reménykedtem, hogy kapunk valami ínyenc grafikai újdonságot. Sebaj, de a következő részre azért kérünk valami vizuális nyalánkságot!

Mi is lehetne a konklúzió? Talán mindössze annyi, hogy az elmúlt hét-nyolc hónapban nem történt radikális újítás a Brothers In Arms sorozatban, ám a program olyan mértékű finomhangoláson ment keresztül, hogy gondolkodás nélkül megemelem a kalapom a gearboxos srácok előtt. Így kell ezt csinálni: „ha már kész alapanyagból csinálunk folytatást, akkor gondoskodjunk róla, hogy az alapanyag a legfinomabb kezű munkások felügyelete alatt öltsön végső formát."

Dante
dante@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: P3 1GHz, 512 MB Ram, 32 MB Videokártya (T&L támogatással)
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Most már egy picit pihentessük a Második Világháború témáját, rendben srácok?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | CALL OF DUTY - **90%** | MEDAL OF HONOR - **94%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **16** ÓRA

- Jól bevált formula
- Kifinomult AI
- Hiteles
- Zseniális atmoszféra
- Mérsékelt fejlődés

89%

LEÍRÁSOK

53 SIMS 2: ÉJSZAKÁK - 81%

A rutinos Sims-nyűvőt nem fogja nagyon letaglózni az új epizód, hiszen azt kapjuk, amit öt éve megszoktunk: egy korrektül összerakott csomagot, érdekes újdonságokkal, melyek újabb réteget adnak a szimulációhoz - no meg a régi hibákat, melyekhez senki hozzá nem nyúlt. Vámpírok settennek az éjben, bárok és diszkók csábítják a felajzott színeket, autók suhannak a kertek alatt, a háttérben pedig ádáz harcot vívnak a bitek és bájtok a memória-morzsákért és a merevlemez összes belakható szegletéért. Este van, este van, lemezt meghajtóba...

56 EARTH 2160 - 79%

Az Earth sorozat legújabb, ezúttal 2160-ben játszódó epizódjában ismét egymásnak feszül a három emberi nagyhatalom, ám ezúttal egy idegen faj, a marslakók büszke ízeltlábúi is bekapcsolódnak a küzdelembe. Szép látványvilág, sokszor idegesítő játékmenet, és egy teljesen átlagosra sikerült játék. Ha ember lenne, biztos egy szürke kis hivatalnok képében jelenne meg, unalmas statisztikákat lobogtatva. Azért vannak jó pillanatai...

58 BLITZKRIEG II - 81%

Akárcsak 1945-ben, manapság is keletről jönnek a tankok... miután idén megnéztük a hazai színekben induló Panzers újabb epizódját, megérkezett az orosz kollégák hasonló jellegű játéka, amely szintén a háborút képernyőn kedvelő játékosok kegyeibe próbál beférkőzni. Sikerül? Meglátjuk...

60 BLACK & WHITE 2 - 92%

Nagyhatalmú istenként, ha úgy tartja kedved, akár az időjárást, és a napszakokat is megváltoztathatod. Csupán ragadd meg a napot, és cseréld le a holdra, nyiss ki egy kaput egy mozdulattal, és élvezd, hogy azt teszel amit csak kedvet tartja. Figyeld, ahogy csöppnyi lényed megnő, jó vagy rossz, esetleg semleges jellemvé formálódik, vagy lesd meg egyszerű alattvalóidat, amint mindennapi tevékenységeiket végzik. Nincs mit tenni, ha vevő vagy az ilyesmire, akkor a játék menthetetlenül magával ragad, és el sem enged.

STRATÉGIA KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- War Leaders: Clash of Nations 2006/04 CDV
- War Front: Turning Point 2006/05 CDV
- Hotel Giant 2 2006/02 JoWood
- Heroes of Annihilated Empires 2006/01 GSC
- Wildlife Park 2 2006/01 Deep Silver
- Paraworld 2006/01 Koch Media
- Heroes of Might and Magic V 2005/11 UbiSoft
- Spellforce II 2005/11 JoWood
- Age of Empires III: Age of D. American Conquest: Divided Nation 2005/11 Microsoft

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- The Movies 2005/10 Activision
- Diplomacy 2005/10 TBA
- Civilization IV 2005/10 2K Games
- Legion Arena 2005/10 Black Bean Games
- UFO: Aftershock 2005/10 Cenega
- Blitzkrieg II 2005/10 CDV
- Heart of Empire: Rome 2005/10 Deep Silver
- Rome Total War: Barbarian Invasion 2005/10 Sega
- Warhammer 40k: Winter Assault 2005/10THQ
- Dragonshard 2005/10 Atari

A MÚLT - TOPLISTA

1. Age of Mythology — Microsoft
2. C&C Generals — Electronic Arts
3. Starcraft — Vivendi
4. Warcraft III — Vivendi
5. Sim City 4 — Electronic Arts
6. Rome: Total War — Activision
7. Armies of Exigo — Electronic Arts
8. Panzers — CDV
9. Soldiers: Heroes of WWII — Codemasters
10. Afrika Korps Vs. Desert Rats — Monte Cristo

INFO MAXIS | ELECTRONIC ARTS | WWW.THESIMS2.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 7490 FT

Jöjjenek biztos úr, valaki ellopta a falaimat, amíg dolgozni voltam...

Nincs kedved interjút csinálni egy vámpírral?

THE SIMS 2: NIGHT LIFE / ÉJSZAKÁK

Vámpírok, éjszakai bárok és öreg hibák a Maxis szappanoperájának újabb epizódjában

Igazán nem akarok egy vén vátesz szerepében tetszelegni, hisz' nem kellett ahhoz nagy jóstehetség, amit bő egy éve a Sims2 cikkemben megemlítettem, nevezetesen, hogy mivel hiányoznak az első rész kiegészítőiben megismert okosságok (háziállatok, vakáció, és a többi), várhatjuk ezek TS2-es verzióit. Nos, bejött jóslatom, de mondom, kiszámítható dolog volt ez. Jelen értekezésünk tárgya tehát a Sims2 Hot Date - persze, némileg azért kibővítve, hogy mégse lógjon ki annyira a paci alsó végtagja.

A játékbéli nővumok három részre oszthatóak. Az első az említett randicsomag újkori leképzése, ám annál lényegesen összetettebb. Megjelent egy új kapcsolati réteg, és ez a taszítás-vonzás viszonylata.

A bulik elmaradhatatlan eszköze, az annihilátor 3000

Embereidnél meg kell adnod két dolgot, ami vonzza, és egyet, mi taszítja őket. Ez lehet búz, illat, hajszín, testalkat, öltözék, stb. Ha valakivel simed beszélget, megkérdezheti, az illető mire indul be, és mitől lohad le; ha például valakit mindenáron fel akarsz szedni, és ő a szőke pasikra bukik, irány a tükör, hajfestésre, az illatot pedig a boltokban kapható parfümmel tudod befolyásolni. Ha pedig minden kötél szakad, a helyi javasasszonytól vásárolható szerelmi bájital, mely az álmok hercegévé/hercegnőjévé varázsol kis időre. Eme hölgy egyébként induláskor megajándékoz egy létyóval, melyet később magad is előállíthatsz egy új aspirációs masinával, ennek segítségével embered változtathatja meg addigi beállítottságát, azaz ez a fenti játék reciprokja: ha a szőkéket szeretted, és választottad barna, idd meg az italt, jelöld be, hogy neked mégis inkább a barnák jönnek be, és máris feléled a vágy. Ezt a rendszert a kapcsolati lapon, a simek portréjának sarkában lévő kis villámjel jelzi; egy, ha van valami vonzalom, kettő, ha nagyon passzoltok, és áthúzott jel, ha „fúj".

Ugyanezen jel megjelenik egyébként az interakciók mellett is, így rögtön látod, az udvarlást mely akciók segítik elő leginkább. Hogy kiválaszd a neked megfelelő vadat, két lehetőség van: ha emberedre kattintasz, megjelenik egy „Mérje fel a terepet" opció (magyar [vagy inkább: magyar szavakat tartalmazó] bétaverzióhoz volt szerencsém); ha van a helyiségben valaki, aki bejön neki, azt fényes aura öleli körül, és meg is jelenik a kiírás erről, lehet rárepülni. Ez viszont csak a hely legjobb példányát jelöli, ami nem biztos, hogy passzol hozzád, ezt a „Bejövök neked?" kérdéssel lehet hamar tisztázni. A legbiztosabb módszer, ha az említett javasasszonynál „vásárolsz"

összehozni egy jó randit, annak kellemes következményei vannak: nagyon magas kapcsolati érték, és ha igazán jól sikerült a dolog, partnered ajándékkal kedveskedhet, amit másnap kapsz meg: az általános a szerelmes levél és a rózsa, de én kaptam már 600$-os cserepes pálmát és mackófotelt is, tehát anyagilag sem rossz befektetés. Van egyébként egy új aspiráció, a kicsapongás, az ezt választók az éjszaka igazi császárai lesznek; a fő életcél itt általában 100 első randi összehozása, ami elég kemény feladat, hiszen azért emellett pénzt is kell(ene) keresni, bár azt szórakozva is lehet (freestyle, pókerezés, beállás mixernek, DJ-nek [ez is új], no meg az ajándékok eladása). Ám mindez arra is jó, hogy hamar be-

Yes sir, I can boogie, I can boogie all night long...

magadnak párt: tisztes összeg befizetésével a mennyekből eléd pottyan a nagy ő - ha a tökéletesre vágysz, 5000 pénzt kell leszurkolnod, ami viszont elég durva (én egy vámpírgrófnőt kaptam...).

Ha megvan a kiválasztott, a következő kérdés így szól: „Randizunk?". Ha rábólint, megjelenik egy hőmérő, és elindul egy stopper; három perced van, hogy összehozd az álomrandit. A skála a gyenge fokozatról indul, innen kell feltolnod minél magasabbra. Ha elérsz egy újabb szintet, plusz három perc a jutalmad. És hogy mit lehet egy randin csinálni? Nos, épp úgy, mint az Egyetem esetében, a játék indulásakor az aktuális városhoz hozzárendelhetsz egy előre elkészített „vigalmi negyedet"; ez egy komplett szomszédság, melyben főleg közösségi épületek vannak: éttermek, éjszakai bárok, diszkók, parkok, boltok, játszóhelyek, többek között az újdonságként bemutatkozó bowlingpályával és pókerasztalokkal. Itt széles skáláról válogathatsz; érdemes egy vacsorával kezdeni; étkezés közben is elérhető néhány interakció, ezt egy kis székikon jelöli (tószt, falat elcsenése, kéz megfogása, stb.), aztán jöhet egy kis tánc - újdonság a lasszás, mely bárhol eljátszható. Érdekesség, hogy ezen a „randipanelon" láthatod partnered vágyait, így ezeket kielégítve biztosabbra mehetsz. Az új mókák szintén jók: egy fotóautomata, ahová ketten is bemehettek, és egy karaokeberendezés, ahol embereid akár duettet is énekelhetnek. Ha sikerül gyűjts sok barátot, ami a normál karrierépítéshez lesz hasznos. Ha valakinek a hozzátartozójával jól szórakoztál, az illető alkalmasint bejelentkezik közel ötvenes kapcsolattal; a randi mellett alkalmi csoportot is összehozhatsz ismerőseidből: vagy „csak a móka kedvéért", ekkor elmentek egyet bulizni, vagy „kiruccanni", ekkor épp úgy, mint a találka esetében, időre kell dolgoznod, hogy a társaság kedvét magasra húzd. Van még pár vetület és réteg itt, de ennek kifejtésére sajnos nincs helyem.

Nincs is szebb dolog, mint éjjel a megmaradt falakra vigyázni...

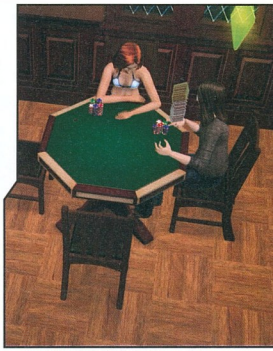
A másik nagy újdonság a vámpírok megjelenése. Ez kicsit hasonlít az egyetemi zombik rendszeréhez - azaz alapban nem készíthetsz vérszívót, emberedet úgy válhat ilyen-

né, ha egy másik hegyes fogú megharapja.
A vámpíréletnek egy előnye, és egy hátránya van - ám mindkettő jelentős. Az előny: éjszaka (este 6 és reggel 6 között) összes szükséglete befagy (azaz nem változik), és nem is öregszik. A hátrány: nappal szükségletei azonnal, drámaian csökkenni kezdenek, és pár másodperc alatt elfüstöl. Aki tehát a vérszívó létet választja, keményen át kell alakítani életét. Az elfogyást csak úgy akadályozhatod meg, ha vásárolsz egy koporsót, melyben embered átalussza a fénnyel teli időszakot. Sajnos más megoldás nincs; bár a játékban az szerepel, hogy ez akkor következik be, ha napfény éri simed, ez nem igaz. Én építettem egy kü-

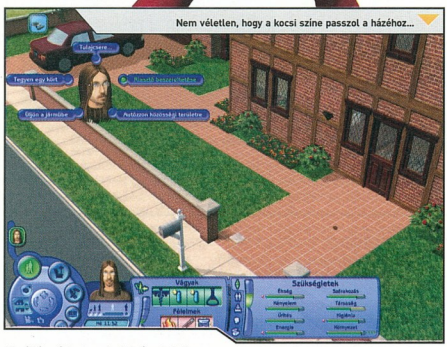
kell lerendeznie - buli, randik, pénzgyűjtés -, de aki szereti a kemény melót... (Be volt ígérve, hogy lehet örök éjszakát rendelni egy városra, de én ilyesmivel nem találkoztam - bár egy szeptember elsejei interjúban a játék producere azt mondta, a szomszédságokban be lehet állítani majd ilyet, higgyünk neki.)

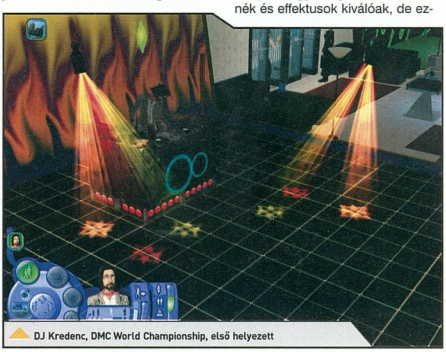
A harmadik új elem, mint mindig, a sok friss cucc, tapétától berendezésig, ezek úgy másfélszázan vannak, a fontosabbját már említettem. A legnagyobb jó az autók megjelenése. A házad mellé kell egy kocsibejárót építened, erre tudod elhelyezni a gépet - a 950$-os népautótól a 11 950-ért kapható sportcsodáig terjed a kínálat. Ha a járművön a „Tulajdonosváltás" opcióval bejelölöd, kié a verda, azért a simért reggel nem jön szolgálati autó, saját géppel mehet dolgozni, és a szórakoztató városrészt is ezzel lehet megközelíteni, így nem vagy többé taxihoz sem kötve. Ez okos megoldás, és szerencsére jól is működik, csakúgy, mint az építési menü új elemei, a térelválasztónak kiváló félfalak, és a - végre - sarkosan is építhető medence.

Ami nem jól működik, az a meglévő hibák serege. Sajnos épp úgy, mint az első résznél, a kiegészítő semmiféle javítást nem tartalmaz, és mivel a játék memóriakezelése alapban gyenge, a rendszeres szórakozni járástól és az egyik egységből a másikba átbumlizástól csak az fog eltántorítani, hogy ezeket percekig tartó töltögetés és kesselés fogja „színesíteni" - egy egyórás játékból akár negyedórát is elvehet ez a mutatvány, ami azért több, mint kínos. Ehhez jön a jól ismert elakadás és integetés -



idegesítő, hogy az amúgy is szűk randiidő egy része arra megy el, hogy az étterem vendégeit és személyzetét kell kerülgetni (sőt, emberem csaknem meghalt a budiban, mert egy koma az ajtó elé állt, és nem mozdult onnan az istennek sem). Amúgy az új animációk, zenék és effektusok kiválóak, de ez-





DJ Kredenc, DMC World Championship, első helyezett

lönálló, zárt pincehelyiséget, teljesen fénymenteset, itt is haldoklott a szegény, tehát nincs más választás, mint a 12 óra henyélés. Lévén olyan karrier nincs, mely kizárólag sötétben zajlik, más pénzbevételt kell választanod; mivel éjjel nem csökkennek a szükségletek, 12 órán keresztül festhetsz például megállás nélkül, extra hangulatban, így egy ügyes kezű vámpír elég szép pénzt termelhet pingálással (plusz a randinál említett lehetőségek). Aki viszont inkább a halandó élet mellett dönt, telefonon áthívhatja a már ismerős javasasszonyt, és vehet tőle Vampricilin-D varázsitalt, mely elmulasztja a vámpírizmust. Úgy érzem egyébként, ez nincs egészen jól kitalálva, hiszen egy kicsapongás életcélú vérszívónak elég melós élete lesz, mivel mindent fél nap alatt

Nem lehetne, hogy legalább ma este ne szívd a véremet?

zel eddig sem volt baj (bár akinek gyenge gépe van, számítson komoly megtorpanásra a színes fényekkel és láncsóvákkal hívogató diszkók betöltődése után...).

Az új TS2 kiegészítés tehát azt nyújtja, amit vártunk tőle: jó különségek (melyek a modközösséget is ellátják újabb fél évre melóval), és a régi, helyenként rettentően idegesítő hibák és programozási gondok. De sajnos, amíg meg nem jelenik egy „The Sims 2: Javítás" nevű pótlemez, ezzel együtt kell élnünk - erre még a javasasszonynak sincs varázsitala...

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB VGA (T&L), 1,3 GB HDD, The Sims2
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Az eddigi profitból nem lehetne felbérelni végre egy jó programozót?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | SINGLES 2 66% | THE 7 SINS 52%

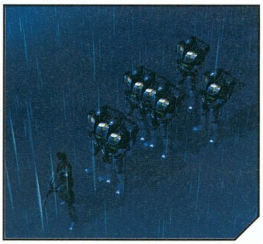
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | 15 ÓRA

- Autók, új cuccok
- Éjszakai élet, randi
- Új animációk, zenék
- Útkeresés
- Sok és hosszú töltögetés

81%

INFO REALITY PUMP | DEEP SILVER | WWW.EARTH2160.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Így néz ki egy frontális ütközés. Az űrben.



Van egy olyan érzésem, hogy követ valaki...

EARTH 2160

Nők, férfiak, robotok, idegenek: esélyegyenlőségi stratégia kisebb-nagyobb hibákkal

Aminap azon merengtem, hogy a jövőben játszódó számítógépes játékokban miért van szinte minden romokban, miért uralkodik mindenhol káosz, egyáltalán miért tűnnek meglehetősen komornak az emberiség történelmének ránk következő évszázadai. Milyen kellemes lenne egy réten heverésző párt látni az intrókban, akiknek legnagyobb gondjuk az, hogy szemükbe süt a nap, és ez zavarja őket a gyermek-sorozatgyártás nagy koncentrációt igénylő műveletében, körülöttük pajkos nyuszik ugrálnak, a domb alján pedig kristálytiszta patak csörgedezik.

Hát igen, az Earth 2160 sztorija „némiképp" különbözik ettől az idilli képtől, gyakorlatilag teljesen a fordítottja. A történet teljes megértéséhez „vissza" kell ugranunk az időben, egészen 2140-ig, amikor is szokás szerint szinte teljesen összeomlott az emberi civilizáció, és nagy hirtelen megalakult két új nemzet, a Civilizált Egyesült Államok (UCS), valamint az Eurázsiai Dinasztia (ED). Kicsivel később megjelent egy harmadik is, a fejlett technológiával rendelkező Lunar Corporation is (LC). Persze a három kópé nem nagyon szívlelte egymást, nagy lövöldözés kezdődött, minek hatására Földünk letért pályájáról, és a nappal kezdett szemezni, magyarul készült belezuhanni izzó csillagunkba. Persze nagy sürgés-forgás lett, s végül csak csekély számú földlakó menekülhetett a halálra ítélt planéta közeléből, de a dolgok szerencsés alakulása, és minden bizonnyal a kiadó üzleti megfontolásai miatt, valahogy mindhárom frakció túlélte a nagy drámát, ezen felbuzdulva kinézték magukat a Marsot, melyet sikerült egymástól teljesen függetlenül terraformálniuk.

Itt csöppenünk bele a finoman szólva is erősen sablonos történet kellős közepébe, feladatunk természetesen az, hogy egyeduralkodóivá váljunk a vörös bolygónak, mondhatni magunkévá tegyük őt, s néhány szomszédját. Ez persze nem lesz egyszerű feladat, lévén a három nép nincs igazán jóban, az RTS-ek klasszikus szabályainak megfelelően genetikusan gyűlölik egymást, ami természetesen számos összetűzéshez vezet a játék folyamán.

Vágjunk a közepébe, s vegyük tüzetesebben szemügyre a választható nemzeteket.
Az ED felfogható a Szovjetunió utolsó tagállamának is (tekintettel arra, hogy az eredeti belezuhant a Napba 2150-ben, ráadásul a kilencvenes évek elején meg is szűnt), társadalmát főleg kigyúrt kommandósok ill. tányérsapkás tábornokok alkotják. Van nekik egy meglehetősen furcsa, Falkner nevű hősük, aki mintha egyenesen egy B-filmből lépett volna elő, beszédstílusa és egyszerű agya legalábbis erre utal. Az ED egységei talán a legemberközelieb-

FURCSASÁGOK

Egy alkalommal érdekes eset történt velem. Éppen az ED hadjáratban nyomultam, mikor találkoztam egy NPC-vel, egy kedves hölggyel, aki segített nekem a küldetésben. Sajnos egy eltévedt repesz kioltotta az életét, ám még megsiratni sem volt időm, ugyanis pár perc elteltével legnagyobb megdöbbenésemre főhősöm dialógusba keveredett az elhunyt személlyel. A gép egyszerűen nem vette figyelembe, hogy a csaj ottmaradt a csatamezőn, és lejátszotta az előre szkriptelt eseményeket. Mit mondjak, megrázó volt síron túli segítséggel harcolni. Ja, és még egy érdekesség: figyeljétek meg, hogy mondja az ED kampányban a női hang, hogy „unit ready". Nagyon nem odaillő, kissé huncut:). Ezek után már fel sem vettem, hogy az LC női karakterem parancsait az egységek „yes, sir" felkiáltással teljesítették...

SOUNDTRACK

A játék zenéje nagyon kellemesre sikeredett, lágy női énekhanggal kombinált klasszikus technó alapok zengik be a főmenüt (a Must Be Strong című dal pedig kimondottan hangulatos), a küldetések alatt pedig lelkesítő, hősies szólamok birizgálják gyengéden hallószervünket. A nemes küzdelemre sarkalló dallamokért egy lengyel zeneszerző, bizonyos Maciej Pawlowski a felelős, aki eddig főleg musicalfeldolgozásokkal vált ismertté. A dalok egyébként letölthetőek a *http://www.earth2160.com/en/download_audio.php* címről.

bek, és főleg orosz hangzású neveket kaptak, ami még közelebb hozza őket hozzánk, magyarokhoz, akik oly soká éltünk a Nagy Testvér elnyomása/boldog kánaánja alatt.

A bázisuk is különleges, egy központi egységet leküldenek fentről (nem, nem az Úr, csak a bolygó körül keringő főállomás), és ehhez csöveken keresztül csatlakozhat a többi kiszolgáló épület. Igen ötletes, és elég komoly odafigyelést igényel az építésük, feltéve persze, ha valaki nem abban leli örömét, hogy nehezen felhúzott bázisát visszabontja az alapokig.

A Lunar Corporation nagyrészt hölgyekből álló közössége igazi utópia az egyszeri férfiember számára, ezek a kékhajú, bikinis cyberlányok mintha csak valami ócska szoftpornó képregényből léptek volna elő, ami azonban valóban abszurd, hogy néhány rohamosztagosuk magasított sarkú csizmácska formájában képzeli el az ideális lábbelit háború esetén. Az egységeik igen futuristikusak, mivel nagyon komoly tudományos eredményekkel büszkélkedhetnek, épületeik pedig egymásra rakódnak („bolyváros"), itt sem árt a figyelem, mit hova pakolunk. Az LC küldetésekben rendszeresen előfordulnak férfi szereplőkkel folytatott heves flörtölések, mintegy a nemek közötti örök harcot szimbolizálva, ami azért baromság, mert ez egy kőkemény akciójáték, és nem a Barátok Közt kedd esti epizódja. Egyébként a metállédik főleg a védekezésben és a fejlesztésben jeleskednek.

AZ UCS teljes egészében robotizált társadalom, egy sajnálatos félreértésnek köszönhetően a gépemberek terminátor módjára (egyébként is az UCS Infantry megdöbbentő hasonlóságot mutat a legendás T-100-assal) kiirtották alkotóikat, ez hát az „ötletes" magyarázat. Nekik egyébként pár alap épületük van, amelyeket különböző kiegészítőkkel fejleszthetünk tovább.

Van még egy negyedik faj is, ami csak a játék későbbi részében tűnik fel, ez pedig az őslakosok törzse, de most nem vad indiánokra kell gondolni, hanem az Alienekre, akiknek van valami normális nevük is, de azt még kiolvasni sem tudtam, nem hogy leírni. Egyszerűen csak Alienek, ők a trutymólakó, rovarszerű lények, akik folyamatosan megkeserítik az életünket. Persze őket is választhatjuk, mindenkinek ajánlom, próbálja ki az idegenek eléggé hmmm... sajátos felfogását a világról és annak mibenlétéről.

A grafikára egy szavunk sem lehet, az egységek nagyszerűen kidolgozottak, a robbanások kellően látványosak, sőt, a falakról, ablakokról vissza is tükröződnek, viszont a zoom érdekesen működik, nem folyamatos a nagyítás/kicsinyítés művelete, hanem „szintek" vannak, és két réteg közötti ugrás kimondottan zavaró. Mindenesetre tényleg szép a játék; az éjszakák és nappalok váltakozása szemet gyönyörködtető, a Marson játszódó részeken pedig szintén szemet gyönyörködtető, a te csípi az ember szemét a vakító vörös homok. A modellek pedig teljesen valódinak tűnnek, még közelről is remekül festenek.

A játék kétségkívül legjobban eltalált része a fejlesztés-gyártás. Rendkívül szerteágazó tech-tree áll rendelkezésünkre, mely minden kampányban az adott népre jellemző, egyedi vonásokkal rendelkezik, és egy adott találmány kifejlesztése után azonnal pakolhatjuk is fel egységeinkre az új cuccokat. A lehetőségek száma szinte végtelen, rengeteg saját típusú, „Géza lézerautó Xtreme-1" analógiára épülő elnevezéssel büszkélkedő

járművet gyárthatunk le, és vethetünk be éles helyzetekben. Érdemes minél több verziót gyártva kísérletezgetni, melyik a leghatásosabb az ellenség miszlikbe aprítására. Említsük meg a kezelőfelületet, amely igazán kiválóan sikerült, minden ablak eltüntethető, és csak akkor kell újra előhívni, ha szükség van rá, ezáltal sokkal nagyobb lesz az értékes játékfelület. Egyébként a szokásos RTS dolgok jelennek meg: a térkép, a gyártó panel, és az egységek saját akciói.

Hangok terén elég silány a helyzet, a szinkronszínészek nincsenek hivatásuk csúcsán, meglehetősen monoton módon végzik dolgukat, a karakterek ajka pedig még véletlenül sem követi a szöveget, tátognak kétségbeesetten, mint a pontyok a hipermarket akváriumában, elég illúzióromboló az egész. Pedig a robbanások és a motorzajok el vannak találva, kár hogy a beszédre már nem fordítottak kellő figyelmet. A küldetések elég változatosak, az „irtsd ki az ellenséget", „védd meg az izét", „menekítsd ki a pubit" feladatok követik egymást, néha egészen érdekes kalandokat produkálva. A reklámszöveg 150 órányi játékot kínál, ez azonban elég csalóka, és néhány pályán teljesen elmegy a „gyárts ezer egységet, támadd meg a másik játékost, aztán megint gyárts, támadj, és így tovább" irányba. Ráadásul néhány küldetés irreálisan nehéz, egyszerűen megengedhetetlen az, hogy egy rakás egységgel elmegyek támadni, és egy se jön vissza közülük, miközben leromboltam valami kis nyílvánosvécé-szintű épületet.

A csinos külső alatt egy minden porcikájában átlagos, néha kimondottan zavaró elme lakozik, a történet elég sablonos, de kárpótlásképpen ott van a saját szerkentyűk gyártásának varázsa, ami épphogy visszabillenti a mérleg nyelvét az egyensúlyba. Mialatt játszottam, egész idő alatt olyan érzésem volt, hogy valami hiányzik belőle, valami nem kötelező, de azért ajánlott összetevő. Átlagos, nincs jobb jelző rá.

Babbit
babbit@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: P4 v. AMD 1500+, 512 RAM, 128M VGA, 1.5 G HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem szántatok rá még egy kis időt?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | C&C GENERALS - 86% | EARTH 2150 - 84%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 15 ÓRA

- Gyönyörű
- Saját egységek
- Sablon sztori
- Idegesítő hibák
- Néha túlontúl nehéz

79%

INFO NIVAL INTERACTIVE | CDV | WWW.BLITZKRIEG.DE | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9990 FT

Aki bújt, aki nem, jövünk.

A téli divat irányzat a tankokat is megfertőzte.

BLITZKRIEG 2

Sudden Strike, az Úr 2005. évében

Kezdjük egy találós kérdéssel. Mi a közös az alábbi helyszínekben: Sztálingrád, Moszkva, Tobruk, Fülöp-szigetek, Iwo Jima? Aki csak egy kicsit is foglalkozott a II. világháborúval vagy jól odafigyelt a történelem órán, esetleg kellemesebb kikapcsolódásként játszott már néhány háborús stratégiai játékkal, annak nem nehéz a válasz: mindegyik a nagy világégés egy-egy nagyobb csatájának a színtere. A mi szemszögünkből azonban lényegesebb, hogy ezeken a helyeken játszódik a CDV legújabb üdvöskéje, a Blitzkrieg 2.

A játék kritikájával kapcsolatban nehéz és könnyű is a dolgom: nehéz azért, mert az elmúlt időszakban nyakra-főre jelentek meg az ebbe a kategóriába illő játékok, és tekintetbe véve, hogy kis hazánk fejlesztői is produkáltak ilyesmit, nehéz elfogultság nélkül szemlélni az Oroszországból érkező konkurenciát. Másfelől viszont könnyű a dolgom, hiszen van összehasonlítási alap, és nincsen más dolgom, mint megnézni, miben jobb vagy rosszabb a B2 mint a mostanság piacon lévő társai.

De elég is a szócséplésből, vágjunk bele az értékelésbe! A játék tálalása, annak ellenére, hogy a reklámszakemberek furcsábbnál furcsább jelzőket találtak ki a program grafikáját dicsérendő, nem igazán van a toppon. Rondának természetesen nem nevezhető, de különösen a domborzat megjelenítését érzem elnagyoltnak: tankjaink fel alá hullámoznak, ahogy törnek előre az erdőben, ám valahogy nem látom a dombokat és buckákat melyek nyilvánvalóan ezért az effektusért felelősek. Bár az egységek modelljei rendben vannak, mozgatásukkal kapcsolatban már vannak hiányosságok: gyakoriak az egymásba csúszó egységek, sőt, egy alkalommal egymást tökéletesen eltakaró páncélosokkal is szembesülnöm kellett, mintha csak egy XXX kategóriájú „természetfilmet" látnánk - tankokkal. A háborús tűzijátékok grafikája is a nagy átlag kategóriájába tartozik, na jó esetleg egy kicsit jobb, ám számomra furcsa, hogy egy disznóól miért produkál augusztus huszadikát idéző fényeffekteket, amikor egy kisebb páncélos nemes egyszerűséggel átgázol rajta. A tájról még annyit, hogy szinte majdnem teljesen átalakítható, legalábbis a tereptárgyakat könnyedén leradírozhatjuk. Különösen tetszik - bár mintha láttam volna már ilyet -, hogy a tankok végre tényleg azok a megállíthatatlan acélszörnyek, ahogyan azt egy magamfajta civil elképzeli. A fák és bokrok abszolút semmi akadályt nem jelentenek egy páncélos számára, és a kisebb épületek is kártyavárként omlanak össze, amikor egy monstrum átgázol rajtuk. Végre megvalósítható az a nagy erejű páncélostámadás-

AZ ELŐDRŐL

A Blitzkrieg vérvonal elődje a 2000-ben megjelent 2D-ben "pompázó" Sudden Strike volt, mely akkoriban nem kapott túlságosan jó értékelést a szaksajtóban. Legfőbb hiányosságának az építkezés kihagyását és az egységek HP alapú sebzésmodelljét tartották - ez utóbbi tényleg elég gáz volt, mert akár egy kispisztolyos tizedes is szétlőhetett akár egy Tigrist is, ha elég sokáig puffogtatott rá revolverével. Mindezek ellenére egy évre rá kijött a "javítás", Sudden Strike Forever néven, majd újabb egy év elteltével a második epizód is, amely inkább volt egyfajta kiegészítő, mintsem teljesen új játék, az idő rövidsége ezt amúgy is nyilvánvalóvá tette. Ezt ismerve azonban igencsak meglepő, hogy a Sudden Strike még mára sem halt ki: a rajongótábor ugyanis nem adta fel, és a kezdeti unit modok után komplett átalakítások készültek és még készülnek ma is (!!!) a játékhoz, amelyek rengeteg extrát hoznak a játékmenetbe és kijavítják az SS gyerekbetegségeit, plusz rengeteg új pálya is várja, hogy a generálisok nekigyürkőzzenek. A dolog annyira sikeres lett, hogy még fizetős kiegészítők is megjelentek (Hidden Stroke 1-2), sőt, a játék motorjával még 2004-ben is jött ki program, Resource War néven.

ok, ahol az irányításunk alá kerülő tankok félelmetes dübörgéssel zúdulnak az ellenre, és nem kell attól tartanunk, hogy egy útba eső csenevész fácska megakasztja a rohamot!
Meg kell említenem még a játék egész jól eltalált zenéjét. Bár általában észre se szoktam venni, hogy van zene, a Blitzkriegben nagyon jól sikerült a háttérmuzsika. Szinte folyamatosan szól, és remek hangulatot biztosít, emiatt tőlem meglepően szokatlan módon nem kapcsoltam ki.

Irányítás tekintetében a program egyfelől hozza az elvárt szabványokat, de itt is vannak pozitívumok és negatívumok egyaránt - de legalább próbálkoztak a készítők némi innovációt is belevinni a klónozás folyamatába. Ami tetszett, az a légi egységek kezelése. Bár a repülők szerves és nem éppen elhanyagolható részt vállaltak a harci cselekményekből, a világháborús RTS-ekben elég mostohagyerekként kezelik őket: sok esetben csak mint kiegészítők szerepelnek, esetleg egy-egy bombázás erejéig hívhatjuk őket, vagy csak díszletként szerepelnek, amint ledobják az ejtőernyősöket. Nos, a B2-ben kicsit változott a helyzet: amennyiben repülőgépeket hívunk (felderítésre, vadászfeladatok ellátására, vagy éppen a földi egységek elpusztítására), akkor a beérkező gépeket mindaddig irányíthatjuk, amíg azok üzemanyaga ki nem fogy. Így lehetőségünk van például arra, hogy megváltoztassuk az eredetileg kiszemelt célpontot, vagy pontosan megadjuk, hogy mit is szeretnénk elpusztítani, miközben a közelben lévő egységekben minimális kárt teszünk.
A gépek kiválasztása ötletes, egy külön gomb szolgál erre a célra, nem kell egérrel vadásznunk a légtérben keringő repülőkre.

Kellemes újítás az utánpótlás rendszer is, amely szerintem az arany középutat jelenti a pályákra előre „bedrótozott" egységek, illetve a küldetések között szabadon átvihető csapatok koncepciója között. Előbbi ugyebár nem veszi figyelembe a játékos eddigi teljesítményét, és nem teszi lehetővé a tapasztalatgyűjtést, utóbbi esetében viszont minden egység elvesztése komoly lelki fájdalmat és a „load game" funkció gyakori használatát eredményezi, továbbá a pályatervezőket állítja nagy dilemma elé, akik ugyebár nem tudhatják, hogy a játékos milyen egységekkel érkezik az adott küldetésre. A B2-ben minden pályán kapunk néhány előre meghatározott egységet, amelyek többnyire nem lesznek elegendőek a feladat végrehajtásához, viszont lehetőségünk van utánpótlás hívására. Hogy hányszor és milyen egységeket hívhatunk, az már az előző pályákon nyújtott teljesítményünktől függ: minden epizódban (a játékban 3 kampány van, egyenként 4 epizóddal, epizódonként 5 küldetéssel, melyeket saját belátásunk szerinti sorrendben hajthatunk végre) meghatározott számú utánpótlás áll rendelkezésünkre, ha egy küldetésben spórolunk, akkor a másik pályán több utánpótlást hívhatunk. Egyes épületek, illetve stratégiai pontok elfoglalása további erősítést jelent, ráadásul sok pályán bizonyos események és célok elérésekor automatikusan is kaphatunk némi segéderőt. A rendszer jól kitalált és rugalmas, lehetővé teszi, hogy mindig az adott szituációnak megfelelően bővíthessük az ütközetek alatt a csapatainkat.

A mini-atomvillanás nagy riadalmat okozott az MGTSZ dolgozói között

Mindenáron meg kell védenünk az ezredes úr szárazdát ruháit!

Ahogy haladunk előre a játékban, egyre több fegyvernem áll rendelkezésre, amelyből közel 20 féle kategória létezik, például normál / roham / elit gyalogság, könnyű / közepes / nehéz páncélosok, páncéltörő és messzehordó tüzérség, felderítő / vadász / bombázó repülőgépek és még sorolhatnám. A frissen megérkező egységek minden paraméterét előre lekérdezhetjük, valamint tapasztalati szintjük is folyamatosan nő attól függően, hogy az adott fegyvernemet előzőleg mennyire gyakran és hatékonyan alkalmaztuk. Ezen túlmenően akár még új képességekre is szert tehetünk - minden fegyvernem 4 szinten fejlődik és így például a tankoknál megjelenik a járőrözés, vagy éppen a menet közbeni tüzelés lehetősége. Az egységszám jóval kétszáz fölött van, a szokásos háborús járgányok mellett találkozunk például V2-es rakétákkal, szuperfegyverként funkcionáló 305 mm-es vasúti lövegekkel vagy akár még kutyákkal is (mint a Red Alertben…).

Ami kevésbé tetszett, az az egységek viselkedésének a beállítása. Furcsa tendencia, de az utóbbi időben egyre gyakoribb, hogy bár létezik parancs arra, hogy egy tank mondjuk tartsa a pozícióját, vagy esetleg vissza se lőjön, ha támadás éri, a beállítást azonnal elfelejti, amint egy picit odébb mozdulunk vele. Itt sincs-ez másként, ami néha fájdalmas veszteségeket tud okozni, különösen a lopakodós-rejtőzködős küldetések esetén. Nem tudom, miért nem lehet a DR vs. AK rendszerét ipari szabványnak tekinteni, talán egy hangyányit bonyolultabb, és emiatt inkább nem teszik bele a játékokba azt a plusz két kapcsolót. Néhol kényelmetlen volt az irányítás is: látszólag szabad terepre kattintva valamiért a tankok nem voltak hajlandóak odamenni, csak ha néhány pixellel odébb kattintottam a földre. Alkalmanként az útkeresés is gyengélkedett, bár ez alapvetően azért rendben volt.

Összességében látható, hogy a játék alapvetően jó, bár nagyon nagy extrákat azért nem tartalmaz. Egy kampány erejéig minden elektronikus hadvezérnek javaslom kipróbálásra, aztán ha bejön, végig lehet tolni mind a hármat.

SzabFer
szabfer@pc.games.hu

BLITZKRIEG 2
NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Blitzrieg 2 játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:
Mikor jelent meg a játék első része?
Hány kiegészítő jelent meg hozzá, és mi volt a címük?
Soroljon fel három játékot, amit a programot fejlesztő Nival készített.

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvényt együtt október 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Blitzrieg 2 játék
1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: P3 1 GHz, 320MB RAM, Geforce 3 64MB, 2.5GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Fiúk, nem néztétek meg a konkurencia játékait?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | PANZERS - **90%** DESERT RATS VS. AFRICA KORPS - **86%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **15** ÓRA

- Utánpótlás rendszer
- Repülők irányíthatóak
- Kiforrott
- Átlagos
- Egységek viselkedése

81%

INFO LIONHEAD | ELECTRONIC ARTS | WWW.LIONHEAD.COM/BW2/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Peter Molyneux mester számtalanszor odavert már a játékiparnak - míg a konkurens fejlesztők jó része csupán nagyon sokadik folytatásokkal és egyszerű klónokkal próbál életben maradni, addig a fent nevezett úriember eredetinél eredetibb, ötletes, egyéni programokkal áll elő rendre. Ugyan nem most történt meg először, hogy Molyneux folytatást készített az egyik játékához, ám a cikk végére mégis mindenkinek világosan látszani fog majd, hogy a rókáról és annak a bőréről semmi cím alatt nem beszélhetünk a Black & White 2 esetében.

Aki ismeri az első részt, és annak kiegészítő lemezét, a Creature Isle-t, az joggal gondolhatja, hogy tökéletesen képben van jelen cikkünk alanyával is. Ám ez csak többé-kevésbé igaz, lévén a Lionhead csapata a játék majdnem minden aspektusát újragondolta, hogy kellőképpen elüssön az elődtől, ám mégis minden régi nagy rajongónak és új kalandornak izgalmas legyen. Emlékezhetünk, hogy anno az első Black & White-ban leginkább a lények nevelgetésén volt a hangsúly, aki pedig a kiegészítőt is beszerezte, az igazán tudhatja, hogy ottani legfőbb feladatunk a kreatúrákkal való játszadozás maradt, a városépítés és menedzselés némileg háttérbe szorult mindkét esetben. Az alapkoncepció most azért úgy-ahogy változatlan maradt, továbbra is egy istenség szerepében tetszeleghetünk, ennél fogva pedig már-már határtalan lehetőségek állnak előttünk. Legfőbb dolgunk természetesen híveket toborozni, akikkel elvégeztethetjük a kényes munkákat, hiszen hogyan

nézne már ki, ha őszentségünknek kellene minden apró-cseprő feladatot megoldania. Így hát a szegény, akarom mondani a mázlista polgárokra vár a nemes feladat, hogy begyűjtsék a fellelhető kétféle nyersanyagot (vas, fa) és az élelmet, épületeket emeljenek a tisztületünkre, na meg persze szaporodjanak és sokasodjanak. A különféle létesítményekben is őket foghatjuk be az igába, így például rájuk vár a mana megtermelésének megtisztelő művelete is. Na persze nem lenne teljes isteni hatalmunk, ha nem segíthetnénk be saját kezűnkkel a különféle munkákba. Ha kedvünk tartja, csupán kiragadunk egy fát gyökerestől a földből, learatunk egy jó adag gabonát, vagy éppen egy súlyos kötömböt cipelünk be a raktárba, vagy adott esetben akár rögtön az építkezéseket is felgyorsíthatjuk velük. Persze a végtelenségig ezt sem ismételhetjük, így mindenképpen a polgárokat kell megbíznunk a munkával, akik azonban korántsem korlátlan mennyiségben állnak rendelkezésünkre. Számukat több módon is növelhetjük, házakat építhetünk, ahol az erre kijelölt emberkék szaporodni fognak, esetlegesen érkező bevándorlókat olvaszthatunk be birodalmunkba, de fennáll a hódítás lehetősége is.

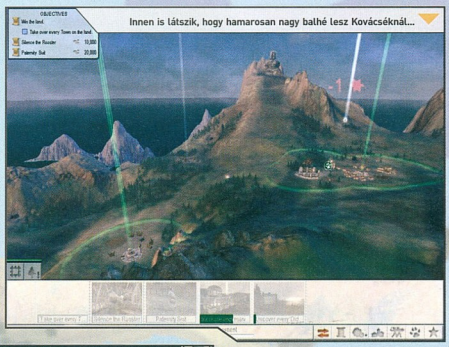
Apropó, építkezés. Itt is egy forradalmi újdonságot vezetett be a tisztelt fejlesztőcsapat, ugyanis az éppen legszükségesebb épületet egy kattintással fölépíthetjük. A főépület fölött ugyanis megjelenik a hiányzó létesítmény fantomképe (nem, nem lehet szavazni rá emelt díjas SMS-ben), melyet aztán lehúzva onnan pillanatok alatt fölépíthetünk. A legalapvetőbb épületek egyébiránt a gabonamező, ahonnan aratják az éteknek valót, a raktár, ahol a különféle nyersanyagok tárolódnak, na és persze a házak jóraváló embereinknek. Aztán pedig szépen lassan elérkezik az ideje az első templomnak, ahol a manát termelik szorgos papjaink, és innentől már

MONDD, TE KIT VÁLASZTANÁL?

Mint már említettem, a Black & White 2-ben négy különféle lényt vehetünk irányításunk alá. Ők teljesen eltérő jellemek, mást kedvelnek, másra használhatóak fel a legjobban. A tehén és a majom alapból békésebb beállítottságú, míg a farkas és az oroszlán a harciasabb isteneknek lehet jó választás. Persze megfelelő neveléssel ezen könnyen változtathatunk, az oroszlánból is nevelhetünk egy jámbor, segítőkész teremtényt. A választást nagyban megkönnyíti, hogy az oktatórészben mindegyik lényről elmesélik a legfontosabb dolgokat, így érdemes hát odafigyelni.

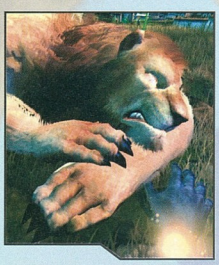
szinte megállíthatatlanul robogunk tovább a különféle javakat előállító termelőépületeken keresztül egészen a katonaság egyes válfajait kiképző barakkokig. Mint már említettem, az építkezésekbe mi magunk és beseghetünk, amivel nemcsak hogy gyorsabbá válik az egész hercehurca, de megítélésünk is pozitív irányba változik. Másrészt pedig ott van a mi kis csöppnyi lényünk is, aki nemcsak hogy a nyersanyag gyűjtésében segédkezhet, de a kőműves mesterségben is eléggé otthon lesz, ha jól neveljük. Azért persze egyértelműen akkor járunk a legjobban, ha az egész termelési és építkezési lánc az emberkék kezében van, hiszen mi sem tudunk ezerfelé odafigyelni egyszerre.

Mint az kiderült, a korai időkben még nem hagyatkozhatunk csupán a csatázásra, hiszen a számos fegyvernem a játékban csak szép lassan elérhetővé. Az alap kardharcosok mellett még elég tisztességes mennyiségű, változó erejű és típusú katonát is az irányításunk alá vehetünk, ám ehhez haladni is kell a korral, azaz folyamatos fejlesztésekkel szinten tartanunk birodalmunkat. Egyébként minden egyes harcosunkat a polgárok közül sorozzuk majd be, így nagyon oda kell figyelnünk, hogy mindig legyen kellő mennyiségű utánpótlás a városkában. Védelemben viszont mindenféle egységnél hatékonyabban szolgálhatnak majd minket a falak, amelyekből tetszés szerinti vastagságút és magasságút, ebből adódóan pedig különféle erejút és árút építhetünk. Hogy támadáskor se ütközzünk megoldhatatlan akadályba, arról a



gépesített eszközfajták gondoskodnak; katapultok, ostromgépek várnak arra, hogy finom porrá apríthassák ez ellenség hosszú munkával felépített városkáit. Persze itt is érdemes jobban elgondolkodnunk, az elvetemült pusztítás néha nem túl kifizetődő, hiszen egy jól működő város elfoglalása felér egy nagy halom kinccsel. Mint minden menő gyakorlás után kötömböt hajíthatunk az ellenséges seregre, vagy éppen meggyújtott szénabogylyákkal, hordókkal zilálhatjuk szét soraikat. És itt sem szabad megfeledkezni kis kedvencünkről, hiszen megfelelő neveléssel és sok edzéssel igazi gyilkológépet varázsolhatunk belőle. Végsősoron én a katonák harcrendszerével nem voltam teljesen megelégedve, kissé több lehetőség is elfért volna a játékban, ám a csatákba való személyes beleszólás lehetősége tökéletesen kárpótol majd mindenkit.

istennek, nekünk is lehetőségünk nyílik beleavatkozni az ütközetekbe, mondjuk a különféle varázslatokkal, amelyek beállítottságunktól függően változhatnak A legbrutálisabb mágia például a tűzhányó megidézése, ez nem csak látványban, de hatékonyságában is messze felülmúl minden mást. Komolyan mondom, öröm nézni, ahogy a talaj lejtésétől függően hömpölygő láva beteríti az egész környéket, elpusztítva minden és mindenkit, aki csak az útjában áll. Nem maradtak ki a különféle piszkos trükkök sem, ha kedvünk tartja, kis



Ha pedig már ennyit kerülgettük a forró kását, térjük is át a játék talán egyik legérdekesebb részére, a különféle kreatúrák nevelgetésére. A kampánysorozat legelején lehetőségünk nyílik kiválasztani a legszimpatikusabb jelentkezőt a négy esélyes közült, akikről az egyik boxban olvashatsz bővebben. Hogyhogy csak négy? - hangozhat most az olvasókból a jogos kérdés. Tény és való, hogy az első rész igazán lénycentrikus kigészítőjében jóval több választható állatka volt, ám most két okból is csökkentették a létszámukat. Egyrészt rengeteg játékos panaszkodott, hogy egyszerűen lehetetlen minden kis teremtménnyel eleget játszani, egy hosszú idő óta pátyolgatott állattól megválni pedig nagyon nehéz dolog. Illetve mint már említettem, a játékmenet az előző epizód óta komoly változtatásokon esett át, a lények pesztrálgatása némileg háttérbe szorult,

BLACK & WHITE

2001 elején robbant a bomba, némi huzavona után megjelent ugyanis Peter Molyneux sikergyanús játéka, a Black & White. A játékban egy isten szerepébe bújhattunk bele, akinek feladata leginkább az volt, hogy működővé varázsolja kis városkáit, tiszteletet vívjon ki magának alattvalóiból, emellett pedig a legfontosabb szerepet a három választható lény egyike játszotta. Az ő nevelése ugyanis komolyan befolyásolta sikerünket, na és persze ezzel együtt a játékmenetet. A program nem is hazudtolta meg az ígéreteket, közel kétmillió példányban kelt el világszerte, és szinte mindenütt 90 % feletti értékeléseket kapott.

ám ez nem jelenti azt, hogy nem ők lennének a játékmenet egyik legfontosabb aspektusai. Minden egyed más tulajdonságokkal bír, ami meghatározza, hogy milyen beállítottságú játékosoknak ajánlott őket választani. Aki a békésebb megoldásokat részesíti előnyben, az tegye le a voksát a majom vagy a tehén mellett, aki viszont elhatározta, hogy csak a gonoszkodás, és a harc érdekli, az nem találhatna jobb partnereket a farkasnál és az oroszlánnál. Persze ez még nem korlátozás, ugyanis a lények jellembéli fejlődése legnagyobb mértékben a nevelésüktől függ. Kedvenc oroszlánod felfalt egy falusit? Ha élvezed az ilyesmit, és szereted rettegésben tartani a alattvalóidat, akkor simogasd meg szépen, ám ha jó beállítottságú isten akarsz lenni, akkor azonnal, kőkeményen verd el érte. Ellenben amikor a bocikád okosan elmegy gabonát szedni a mezőre, majd azt a raktárba szállítja, nos akkor természetesen kijár neki a dicséret. Meg kell még említenem, hogy ezúttal nem kell elkapkodnunk a nevelést, hiszen lényünk kezelő paneljén később megtehetjük a megfelelő lépéseket. És ha már az állatkáknál tartunk, nem mehetünk el szó nélkül amellett sem, hogy mennyi lehetőség áll nyitva előttünk. Kedvencünk viselkedésének alapjait öt fokozatban szabályozhatjuk: hagyhatjuk szabad módban, vagy éppen inspirálhatjuk szórakoztatásra, építkezésre, nyersanyaggyűjtésre, vagy harcra is. Ekkor az adott kategóriában elvégezhető cselekedeteket fogja csak művelni, ám arra minden képpen oda kell figyelnünk, hogy kellően kipihent és jól táplált legyen, valamint ne ölje meg az unalom se. Hogy a lehetőségek tengerét kellőképpen felmérhessétek, íme lényünk átalagos cselekedeteinek tárháza: jó nevelés esetén fát, követ, élelmet gyűjt, besegít az építkezésekbe, szórakoztatja a falusiakat, fákat ültet, embereket szállít; gonosz beállítottság esetén pedig polgárokat falhat fel, fákat dobál össze-vissza, tönkre teheti a környéket, ám az biztos, hogy népünk félelemmel vegyes tiszteletével fog ránk nézni minden körülmények között. Emellett persze az alap dolgokat is el kell végeznie teremtményünknek, így időnként élelemre, alvásra van szüksége, de játszhat a neki vásárolt eszközökkel is (itt aztán rettentően érdekes a kínálat, van a labdától kezdve a plüssmacin át számtalan érdekes dolog). És a kevésbé kellemes kötelességek sem felejtődtek el, így választottunknak időnként vécézniük, illetve egyes esetekben hányniuk is kell, jó, ha odafigyelünk, hogy mindezt ne egy falusi feje fölött végezzék el. Nem árt tudni azt sem, hogy lényünk folyamatosan fejlődik, okosabb lehet, de például az izmait is erősítheti, ha kövekkel, fákkal súlyozzák. A tulajdonságai befolyásolják a mindennapi munkáját is, a dicséretekkel, szidásokkal együtt pedig alakíthatjuk kis teremtményünket. Az egyedivé varázsolást segítik még a külső változtatások is, kedvünk szerint frizurát is vágathatunk lényünknek, ha pedig a cicomázással nem tördünk, akkor előbb utóbb megnő és piszkossá válik a szőre.

Isteni. Ez a szó több szempontból is helytálló a játékkal kapcsolatban. Molyneux mester és a Lionhead csapata most is megelőzte korát, és elképesztő interaktivitással ruházta fel a Black&White 2-t. Fenomenális, ahogy a kezdőbe felkapott falusi kapálózik, próbál kimászni a szorításodból, ami néha sikerül is neki. Szenzációs, ahogy a lényednek nyújtasz oda egy labdát, és ő fölnyúl, hogy elvegye tőled, vagy csak egyszerűen bekopogsz egy házteto. Igazi nagyhatalmú istenként pedig, ha úgy tartja kedved, akár az időjárást és a napszakokat is megváltoztathatod: csupán ragadd meg a napot, és cseréld le a holdra, és élvezd, hogy azt teszel, amit csak akarsz. Figyeld, ahogy csöppnyi lényed megnő, jó vagy rossz, esetleg semleges jelleművé formálódik, vagy lesd meg egyszerű alattvalóidat, amint mindennapi tevékenysé-

CREATURE ISLE

Még 2002 elején jelent meg a kiegészítő az első részhez, amely igazán forradalmi újításokat hozott a játékmenetben. A történet szerint egy olyan szigeten jártunk, ahol a gazdájukban csalódott kreatúrák összegyűltek, és megalakították a testvériséget. Egy nap viszont megérkezett a szigetre az egyetlen nőstény teremtmény, aki biztosíthatná a lények túlélését a szaporodással. Mivel azonban elég válogatós volt a csajszi, a lehetséges apajelölteknek különféle próbákban (bowling, célba dobás, emberkatapultozás) kellett bizonyítaniuk, hogy ők a legjobbak. Így az egész játék a kreatúrák versengéséről szólt, illetve újításként megjelent egy kiscsirke is, aki lényünket tekintette anyjának, és hozzá hasonlóan fejlődött a különféle megpróbáltatások közepette.

geiket végzik. Nincs mit tenni, ha vevő vagy az ilyesmire, akkor a játék menthetetlenül magával ragad, és el sem enged. Persze isteni kötelességeidről sohasem feledkezhetsz meg, hiszen az egész játékmenetet a cselekedeteid formálják. Sok felesleges hülyeség után a hívek elpártolhatnak tőle, gondos bánásmód esetén szeretni, tisztelni fognak az emberek, míg a gonoszlett volna a vérkomoly grafika, így hát marad a mesés, színekben gazdag megjelenítés. Ez persze semmit nem von le az értékéből, aki nyitott arra, hogy egy csodás mesevilágban istenként tetszelegjen, az ezt is szeretni fogja. Ezen az érzésen sokat dobnak a humor-bonbonok is, melyek egyrészt a beszélgetésekben, a tanácsadók szövegelésében nyilvánul-

kodás komoly ellentéteket, ám hatalmas fegyelmet szülhet.

Nos, minden belső értéken keresztül rágtuk már magunkat, nincs más hátra, mint foglalkozni egy kicsit a körítéssel is. Az oktatásokon két kis teremtmény kísér végig, egy hájas ördög minduntalan arra próbál rávenni, hogy az erőszakos út a helyes, viszont egy angyalszerű, felhőn lebegő öreg figura pont ezt szeretné megakadályozni. Mint minden más egységé, az ő hangjuk, megjelenítésük is fenomenális, hatalmasat dobnak a játék hangulatán. A grafika pedig bizony hibátlanra sikeredett, de ezt a megfelelő gépek tulajdonosai majd maguk is lemérhetik. Sehol semmi indokolatlan szögletesség, nincsenek elmosódások, a kamera pedig majdhogynem akadálytalanul nagyítható és forgatható a teljes térben. Valószínűsítem, hogy a pályák elején, és a kisebb holtidőkben aki csak teheti, a tájat, egységeket, épületeket fogja megszemlélni a lehető legérdekesebb kameraállásokból. Csak zoomolj közelre, és figyeld, ahogy a fák lombja hajladozik a szélben, ahogy kreatúrád végzi kisebb-nagyobb dolgait, vagy lesd meg szunyókálás közben, és tátsd a szád a fűszálak mozgása és köztük rohangászó bogarak miatt. Azt viszont azért még mindenképpen hozzá kell tennem, hogy a játék hangulatához egyszerűen nem illenak meg, másrészt viszont ott vannak a játékmenetben és a küldetések között is. (Te például miképpen nématanál el egy kakast, aki állandó kukorékolásával zavarja a bányászod álmát?).

Istenként még a télapónak is te adod ki az ukázt.

Negatívumok. A programmal töltött hosszú órák után fogalmazódott meg egy gondolat az agyamban: rétegjáték. Hiába az évekkel előremutató megoldások, a számtalan lehetőség, valahogy mégis biztos vagyok abban, hogy a megrögzött akciójátékosok, vagy éppen a Schumachernek készülő autóversenyzők és a távoli fantasy vagy high-tech világok kalandorai nem fogják fél életüket erre a játékra áldozni. Mert bizony, ha valahol, itt kell idő a sikerhez, a Black& White 2 nem az a „leülök tíz percre és játszom egy jót" típusú emberkéknek készült. Ahhoz, hogy virágzó birodalmat építs, vagy éppen teljesen szád ízére formáld lényed, bizony hosszú-hosszú napok és éjszakák kellenek. Sajnos viszont nekem nem volt lehetőségem (és tegyük hozzá, kedvem sem) ennyi időt tölteni a játékkal, talán ezért is „szigorúbb" némileg az értékelésem. Mindamellett azért egy-két idegesítő hiba is bent maradt a program-

PETER MOLYNEUX

Arra sajnos nem vállalkozhatom néhány száz karakterben, hogy bemutassam nektek A Mester teljes életútját, viszont a nevével fémjelzett játékokról ejtenék pár szót. A kezdeti sikertelen próbálkozások után 1989-ben hatalmas sikert aratott a Populous nevezetű izometrikus stratégiája, amelyhez később készült egy The Promised Lands alcímű kiegészítő, majd 93-ban megjelent a második epizód is. Nem sokkal később hősünk elkészítette az örökbecsű Syndicate-et és a Theme Parkot, majd a kiadója, az Electronic Arts nyomására jött néhány rókabőr, a Syndicate Wars, a Theme Hospital és a Magic Carpet I-II. Molyneux következő grandiózus projektjei a Dungeon Keeper epizódok voltak, amelyek a jó és a rossz örök harcát dolgozták fel - a másik oldalról. Aztán eljött a Black & White és a Creature Isle kiegészítő ideje, napjainkban pedig a Fable című szerepjátéka arat hatalmas sikert. És hogy a jövőben se feledkezzünk meg róla, már küszöbön áll a Black & White 2 és a Fable: The Lost Chapters megjelenése is, illetve nem túl sokára már Hollywoodot is meghódíthatjuk a The Movies-ban.

ban, például nem értem, hogy miért kell minden második-harmadik parancsra megakadnia lényünknek. Ezt úgy kell érteni, hogy kiadom az utasítást, hogy gyűjtsön élelmet egy mezőről, mire ő meg a képembe vágja, hogy nem képes erre. Aztán négy-öt másodperc múlva már vígan indul és teljesíti a parancsot, ám az a tétlenség azért mégis idegesítő. A AI problémái ott is kiütköznek, hogy jól felszerelt kis seregem képes volt végignézni, ahogy tőlük néhány méterre barbár hordák foglalják a városközpontot, így mire megtaláltam a megfelelő brancsot, már rám várt a visszahódítás nemes feladata is. (A bolti forgalomba kerülő verziónál még változhat egy-két dolog).

Korántsem egyszerű az értékelő feladata. Szívem szerint mondhatnám azt is, hogy ez bizony egy 96 százalékos játék, mert ha kedved van hozzá, akkor kíméletlenül magához ragad. Azonban nem mehetek el szó nélkül amellett sem, hogy egyes napokon semmi indíttatást nem éreztem arra, hogy foglalkozzak kis kedvencemmel és hódolóimmal, és bizony ez jó egyszer- kétszer előfordult velem a teszt röpke hete alatt. A már említett apróbb hibák is megakadályoznak abban, hogy azt mondjam, feltétlenül próbáljátok ki a játékot, ám a korszerű megoldások és a kiváló játékmenet révén mégiscsak nagyon erősen pozitív irányba billen a mérleg nyelve. Maradjunk tehát annyiban, hogy ha bejött ez első rész, és vevő vagy a mesés, isteni hangulatra és a bátor újításokra, akkor feltétlenül próbáld ki a játékot, egyéb esetekben azért javallott elgondolkodni a beszerzésén. Az értékelésnél viszont kivételesen némileg sutba dobtam az objektivitásomat, és megadtam azt az osztályzatot, amit egy igazi mestermunka érdemel.

ashe
ashe@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: PIV 1.4 GHZ, 512 MB RAM, DirectX 8-as videókártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Egy picit nem lehetett volna nyitottabb a játék?

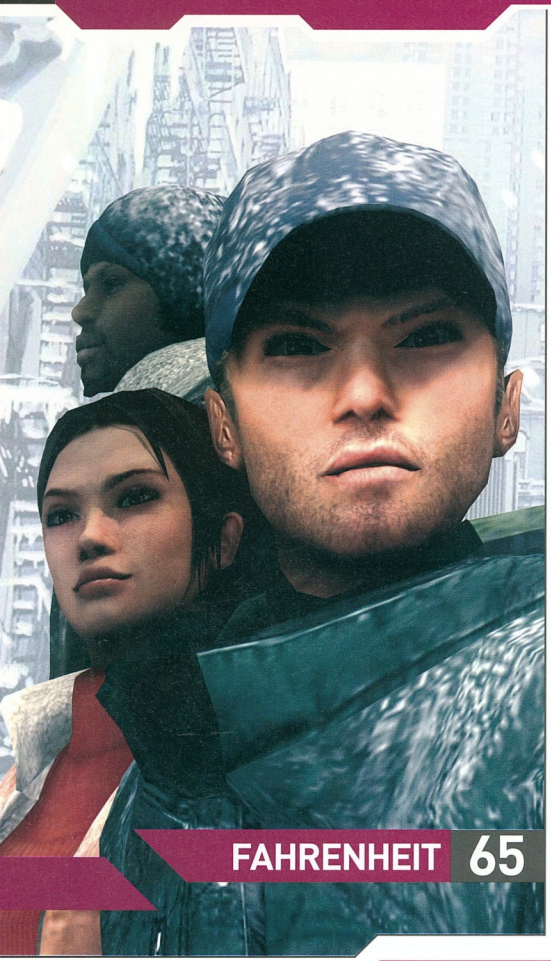
DVD: Demo, Video, Patch, Mátrix, Képmutatás, Trainer | **LAN/INTERNET** | **BLACK & WHITE** 94% | **BLACK & WHITE: CREATURE ISLE** 88%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **26 ÓRA**

- Előremutató megoldások
- Magával ragadó hangulat
- Istennek lenni jó
- Grafika, hangok
- Rétegjáték

92%

KALAND/RPG



LEÍRÁSOK

65 FAHRENHEIT - 93%

Lucas Kane nem is sejtette, hogy az élete pillanatokon belül örökre megváltozik. Munka után nem ment rögtön haza, mióta szakított barátnőjével, nem volt kedve túl sok időt egyedül tölteni a lakásban, ami nemrég még a közös otthonuk volt. Beült inkább egy kellemes dinerbe, hogy emberek között legyen, de mégis egyedül tudjon maradni. Shakespeare-t olvasott, rendelt egy tál ételt, és egy üdítőt. Ez az a pont, ahol megszűnt számára a külvilág. Csupán egy másodperc telt el, és mire kinyitotta a szemét, az étterem mellékhelységében, egy halott férfi fölé görnyedve találta magát. Egy ember fölött, aki az imént még pár asztallal tőle békésen vacsorázott, és most itt feküdt vérbe fagyva. Egy ember fölött, akit ő ölt meg.

68 DUNGEON SIEGE 2 - 82%

Egy hatalmas, szabadon bejárható birodalom, erős sztori, sok kincs, melyekért érdemes hajtani, még több szörny, akiket élvezet legyakni, a régi időket idéző nagyságú játékidő, és a műfaj régi sikereire ki-kikacsintó mechanizmus. Olyan összetevők, melyek egy akció/RPG-szerelmesnél azonnal beindítják a nyálelválasztást. Sajnos a koktélba a nagy sietségben beleesett néhány kósza bogár, amelyek miatt a behunyt szemmel élvezés helyett az óvatos szürcsölgetés, és hébe-korba oldalra sercintés az elfogyasztás követendő módja. De azért még finom...

70 FABLE - 86%

A Fable annak idején csudát ígért, végül Xboxon átlagnál jobbat teljesített. Szerethető, kellemes cím, hibáktól nem mentes, mégis kötelező. A PC-s verzió egy plusz fejezettel bővült, ami szintén örörn, ám sajnos megmaradt a konzolos mellékíz, és pár régebbi hiba. Molyneux zseni, ezt eddig is tudtuk, ha ő mesél, arra oda kell figyelni. Ha csapata több időt fordít a portolásra, klasszikus született volna. De azok az idők elmúltak; most annak kell örülnünk, hogy kijött egy cím, ami sokáig megmarad emlékezetünkben - és ez több mint elég.

KALAND/RPG KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Neverwinter Nights 2 – 2006/Q3 Anaconda Games
- Runaway 2 – 2006/Q1 Atari
- Gothic III – 2006/01 JoWood
- Cold War – 2005/Q4 Dreamcatcher
- Auto Assault – 2005/Q4 NCSoft
- Neverend – 2005/03 Dusk2Dawn
- Phantasy Star Universe – 2005/02 Sega
- Jules Verne: Journey To The Moon – 2005/11 Dreamcatcher
- Elder Scrolls IV: Oblivion – 2005/11 2K Games
- And Then There Were None – 2005/11 Dreamcatcher
- 80 Days – 2005/10 Anaconda Games

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- X-Men Legends II: Rise of Apocalypse – 2005/10 Activision
- Hammer & Sickle – 2005/10 Atari
- City of Villains – 2005/10 NCsoft
- Fahrenheit – 2005/10 CDV
- Fable – 2005/09 Microsoft
- Myst V: End of Ages – 2005/09 Ubisoft
- Metalheart: Replicants Rampage – 2005/09 Dreamcatcher
- EverQuest II: Desert of Flames – 2005/09 Ubisoft
- Pilot Down: Behind Enemy Lines – 2005/09 Oxygen Interactive
- Silent Hill 4: The Room – 2005/08 Ubisoft

A MÚLT - TOPLISTA

1. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon – THQ
2. Runaway: A Road Adventure – GMX Media
3. Syberia II. – Microids
4. Pirates! – Digital Jesters
5. Morrowind: Tribunal – Ubisoft
6. SW: Knight of the Old Republic – Activision
7. Syberia – Microids
8. Silent Hill 3 – Konami
9. NWN: Hordes of the Underdark – Atari
10. Silent Hill 4: The Room – Atari

INFO QUANTIC DREAM | ATARI | WWW.FAHRENHEITGAME.COM/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Carla pihenésképpen yo-yo-zni szokott, érdemes kipróbálni, bosszantó mini-játék...

Lucas arcát nem hagyja el mosoly a játék során...

FAHRENHEIT

Itt az ideje, hogy átértékeljük a kalandjáték fogalmát...

Lucas Kane nem is sejtette, hogy az élete pillanatokon belül örökre megváltozik. Munka után nem ment rögtön haza; mióta szakított barátnőjével, nem volt kedve túl sok időt egyedül tölteni a lakásban, ami nemrég még a közös otthonuk volt. Beült inkább egy kellemes diner-be, hogy emberek között legyen, de mégis egyedül tudjon maradni. Shakespeare-t olvasott, rendelt egy tál ételt, és egy üdítőt. Ez az a pont, ahol megszűnt számára a külvilág. Csupán egy másodperc telt el, és mire kinyitotta a szemét, az étterem mellékhelységében, egy halott férfi fölé görnyedve találta magát. Egy ember fölött, aki az imént még pár asztallal tőle békésen vacsorázott, és most itt feküdt vérbe fagyva. Egy ember fölött, akit ő ölt meg.

Az Omikron alkotói 2003-ban jelentették be, hogy eddig sosem látott megoldásokkal teletűzdelt, filmszerű élményt nyújtó kalandjátékon dolgoznak. A kész programot 2004-ben akarták a játékosok elé tárni, és az utolsó akadály is elhárult, amikor a Vivendi lecsapott az anyagra. Gondoltuk akkor… A játék körüli bonyodalmak csak ekkor kezdődtek igazán, elég hozzá, hogy végül az Atari adta ki, 2004 vége helyett 2005. szeptember 16-án. Az utolsó évben sok minden egyéb is történt a kiadó csere mellett, a fejlesztéshez csatlakozott Guillaume de Fondaumiere, az Arxel Tribe egyik oszlopos tagja, és az amerikai változathoz, a kiadó kérésére új nevet kellett keresni (a 2001. szeptember 11. eseményeket boncolgató Fahrenheit 9/11 című film megjelenése miatt), így az ottani verzió kemény fejtörés után az Indigo Prophecy címet kapta.

A csöves, aki sokkal többet tud, mint amennyit elárul nekünk

Több hasonlóan kalandos történetű játék sorsa megpecsételődött a hasonló huzavonák után, ezért igen csak aggódtam a Fahrenheit miatt. Sikerült több kiállításon, bemutatón is kipróbálni, és nem kellett sok hozzá, hogy a legjobban várt kalandjátékok listájára kerüljön. Megfogott az újszerű megközelítés, és az, hogy az alkotók nem győzték kihangsúlyozni, a játék készítésénél rengeteg filmes megoldást alkalmaztak, mind a sztori, mind a játékmenet kidolgozásánál. Nagy kalandjáték-, és film rajongóként ennél jobb kombót nehezen tudnék elképzelni, ezért folyamatosan figyeltem a Fahrenheit-tel kapcsolatos híreket, olvastam az összes létező interjút, és persze aggódtam, hogy végül - ahogy azt sajnos már rengetegszer tapasztaltuk - a rengeteg ígéret közül jó néhány mégsem, vagy legalábbis a vártnál sokkal gyengébb minőségben valósul csak meg. A rengeteg probléma, akadály leküzdése után a játék megérkezett, és végre sikerült mélyrehatóan tanulmányozni. Ha már filmeknél tartunk, most követem - az általam igen tisztelt ausztrál rendező, polihisztor - Baz Luhrman taktikáját, aki szerint fontos, hogy a néző a film elején tudja, mire számíthat, és hogy mi lesz a történet vége. Kezdem hát a végénél, bár szinte

ANGELO BADALAMENTI - A VARÁZSLÓ

Biztos van köztetek, akinek ez a név nem mond túl sokat. Pedig biztosan találkoztatok már az említett név viselőjének munkáival. Angelo Badalamenti több mint hetven film zenéjét szerezte, többek között a Blue Velvet óta David Lynch házi zeneszerzőjévé avanzsált. Legutóbb a Dark Water (Fekete víz) zseniális muzsikáját komponálta. Saját neve mellett sokszor David Bale álnéven jelent meg a stáblistában. David Lynch szereplésre is rá tudta venni, a Mulholland Drive című filmben olasz maffiózót játszott. Nem véletlenül kapta ezt a szerepet, a zenéje alapján merengőnek, szelídnek gondolt Badalamentiről az első pillantásra minden jó érzésű ember azt gondolná, hogy veszélyes bűnöző.

biztos vagyok benne, hogy már úgyis elolvastad a játék értékelését, de legalábbis az adott százalékot a cikk végénél. Tehát a Fahrenheit hiánypótló, kiemelkedően jó játék lett, némi - ám szerencsére nem túl erős - rossz szájíz viszont mégis maradt utána, és ez nem a felfokozott várakozásnak köszönhető. Emiatt lejjebb kellett húznom a végső értékelésre szánt százalékot, de ez ne befolyásoljon senkit, a Fahrenheit olyan játék, amit mindenkinek ki kell próbálnia.

A játék, de inkább úgy fogalmaznék, a film elején (a rendkívül hangulatos főmenüben New Movie - azaz Új Film indítása opcióra kattintva tudjuk elindítani a játékot) a bevezetőben már felvázolt alapszituációba kerülünk, és máris szembesülünk a beígért számtalan újítás közül jó néhánnyal. A kalandjátékos beidegződéseket gyorsan el kell felejteni, itt nem, de legalábbis ritkán lesz alkalmunk aprólékosan, hosszasan megvizsgálni az adott pályát, azaz egy jelenetben/szekvenciában csak meghatározott időt tölthetünk el. Az első pillanattól kezdve nagyon észnél kell lennünk, és minden eshetőségre készen kell állnunk, ha jól szeretnénk teljesíteni, illetve, ha minél többet ki akarunk hozni a sztoriból. A legfontosabb tennivalók elvégzése után kisétálhatunk a jelenetből, azaz lezárhatjuk a küldetést, de így a sztori valamilyen szinten gellert kaphat, és új irányt vehet.

Az első jelenetben Lucas-t, a főhőst irányítjuk, aki éppen ott ácsorog a földön fekvő hulla mellett, és csak emlékfoszlányai vannak azzal kapcsolatban, hogy megölte az illetőt, úgy érzi, mintha valaki átvette volna felette az irányítást, és úgy kényszerítette a szörnyű bűncselekmény elkövetésére. Az étkezdében a vendégek között véletlenül tartózkodik egy rendőr is, szolgálat után beugrott harapni valamit. Mielőtt távozna, elindul a WC felé, hogy könnyítsen magán, és ha mi nem csinálunk semmit, csak ácsorgunk a toalettben, akkor gyorsan véget ér a történetünk, percek alatt a börtönben végezzük, és természetesen senki sem fogja elhinni, hogy mi csak eszközei voltunk a gyilkosságnak. Itt jön be a második fontos újítás, és egyben a játékmenet egyik legfontosabb eleme, a képernyő jobb sarkában található állapotjelző, amely megmutatja, hogy pillanatnyilag milyen az általunk éppen irányított karakter lelki állapota. A következő lehetőségek vannak: Neutral (közömbös, semleges), Tense (feszült), Stressed (stresszes), Anxious (nyugtalan, szorongó), Depressed (levert, depressziós), Overwrought (kimerült, elcsigázott), Wrecked (összezuhant). Lucas lelkiállapota a gyilkosság után a semlegesről gyorsan leugrik a depressziós szintre. A tetteinkért plusz, illetve mínusz pontokat kaphatunk, ezeknek a pontoknak megfelelő szintben feljebb, illetve lejjebb kúszhat a karakter állapota. Ha a jelenetből sikerül semleges állapotban kikerülni, akkor sikerült a legtöbbet kihozni a szituációból. Az első jelenetben például el kell tüntetnünk a hullát, a gyilkos fegyvert, és a gyilkosság nyomait a földről, meg kell mosnunk az arcunkat, és kezünket. Ezután már csak ki kell mennünk a WC-ből, le kell tennünk asz asztalra a számlán található összeget, és mehetünk is, hogy a közelben ácsorgó taxival gyorsan eltűnjünk a helyszínről. Így azonban csupán nyugtalan, vagy stresszes szintet tudunk elérni, a történet folytatásához nem kötelező, de érdemes maximumra, azaz semlegesre tornászni a lelkiállapotunkat. Tehát, miután rendet raktunk a toalettben, menjünk az óvszeres automatához, amiben elsőre nem találunk semmit, de ha megcsapkodjuk, akkor felvehetünk egy érmét. Ezután menjünk ki, üljünk vissza a kajánkhoz. Fogyasszunk mindenből, nézzük meg a számlát, majd fizessünk, és csak ezután távozzunk. Így sikerül elérni a száz százalékos szintet, és így sikerül az első, nem teljesen kidolgozott szituációhoz képest sokkal több nyomot hagynunk a nyomozóknak. Mielőtt megjelennének, még pár szó a lelkiállapotról. Ha nem sikerül feljebb tornászni, sőt, egyre lejjebb süllyed a szint, az végzetes következményekkel járhat. Hősünk megroppanhat, idegösszeomlást kaphat, de akár öngyilkosságot is elkövethet…

Lucas sokszor ellátogat pap bátyjához, aki hite ellenében is segít neki

Lucas gyermekkora is megjelenik egy játszható jelenet erejéig

teljesen más célból, és másképpen használták fel ezt a lehetőséget. Ráadásul míg az előbb említett játékban a szereplők egymás munkáját segítették, itt (látszólag) egymás ellen dolgoznak. Miután Lucas távozott, rögtön bebújhatunk a bőrükbe, és elkezdhetjük az eleinte szimpla, egyszerű gyilkosságnak tűnő ügy felderítését. Bármikor válthatunk a két karakter között, és ezt meg is kell tennünk, vannak bizonyítékok, tárgyak, amit csak Carla találhat meg, és vannak olyan nyomok, amiket csak Tyler vesz észre. Néhány szót az irányítási metódusról, ami szerintem (részben) zseniálisra sikeredett. Mivel a játék filmszerű élményt szeretne nyújtani, ezért, ha olyan helyre lépünk, ahol valamit tennünk kell, a képernyő tetején, a széles-vászon fekete csíkjában megjelenik egy, illetve ha több mindent tehetünk, akkor több ikon. Ekkor le kell nyomjuk az egér balgombját, és az ikonokban látható kis vo-

Harmadik újítás, hogy mi irányíthatjuk a nyomozókat, azaz Carla Valenti-t, és Tyler Miles-t is. Igaz, volt már hasonló megoldás más kalandjátékokban is (pl. Broken Sword: The Sleeping Dragon), de itt

nal mutatta irány felé kell húzzuk egerünket. Ha egyszerre három dolgot tehetünk, akkor vagy balra, vagy jobbra, vagy mondjuk felfelé kell mozgassuk egerünket. Mivel az irányításért, az interakcióért felelős ikonok a képernyőn kívül jelennek meg, ezért sikerül megteremteni a filmes élményt, egy külső szemlélő például esetleg észre sem veszi, hogy mi irányítjuk az eseményeket. Ha beszélgetünk valakivel, akkor pár másodperc alatt el kell döntsük, hogy a 2-3-4 lehetőség közül melyiket válasszuk. Itt aztán nagyon észnél kell lenni, ha nem választunk, akkor vége a beszélgetésnek, és nagy valószínűséggel már nem is beszélgethetünk többet az illetővel. Ha nem kedvesen kezdünk egy beszélgetést, akkor nem biztos, hogy mindent ki tudunk szedni, mondjuk egy tanúból, és így a lehetségesnél kevesebb bizonyítékot tudunk csak összeszedni. A jelenetben pedig zajlanak az események, nem úgy, mint ahogy azt a statikus képernyőkön játszódó kalandjátékok esetében megszoktuk. Ebben a jelenetben például először érdemes elbeszélgetni a kiszolgáló hölggyel. Ehhez Carla-t kell kiválasszuk, és le kell ülnünk a tanú asztalához. Érdemes vele kedvesnek lenni, hogyléte felől érdeklődni, és ha éppen kiborulna, akkor kedves szavakkal megnyugtatni. Ha nem ezt tesszük, akkor nem tudunk meg tőle minden információt, és mivel a beszélgetés után a rendőr hazakíséri, már nem is lesz lehetőségünk újra beszélgetni vele. Ahogy több jelenetet, így ezt is legalább háromszor végigjátszottam, és csak az utolsó próbálkozásnál sikerült minden fontos bizonyítékot megtalálnom. Tehát érdemes figyelni, és okosan taktikázni. Az előző bekezdésben említettem, hogy Lucas-ként érdemes minél több nyomot hátra hagyni, most pedig azt, hogy ezeket érdemes mind megtalálni. Hogy miért lényeges ez? Mert, ha minden bizonyíték megvan, akkor Carla gyanakodni kezdhet, hogy nem szimpla gyilkosságról van szó, és a végén kiderülhet, hogy talán Lucas és a nyomozók mégsem teljesen egymás ellen dolgoznak...

Az említett újdonságok által valóban sikerül megteremteni a beígért filmes élményt, egy-egy jelenetben jelentős következményei lehetnek a tetteinknek, és a beszélgetés során kiválasztott kérdéseknek, válaszoknak. Az egymás után következő jelenetek szoros összefüggésben állnak egymással, például az első jelenetben Lucas elteheti a kést, de akár ott is hagyhatja, és így a következő jelenetben a nyomozók könnyedén megtalálhatják. Remekül működik a fejlesztők által „gumi történet"-nek nevezett speciális módszer, azaz, hogy a történet eleje, a sztori iránya, és a befejezés nem változik, de a játék (azaz a film) közben megváltoztathatjuk a jelenetek hosszát, és irányát. Ezáltal a kevésbé odafigyelő játékosok rövidebb, a fontos döntéseknél egy játék közben, ez a Fahrenheit alatt többször is megtörtént.

Nem maradt más hátra, gratulálok David Cage író/rendezőnek, és csapatának, és ezúton kérném meg őket, hogy minél gyorsabban dolgozzanak a következő játékukon.

Uniq
uniq@pc.games.hu

Carla hideg fejjel tudja megvizsgálni a hullákat, zárt helyen bepánikol...

Carla a főnök, a keményebb, Tyler zold külseje mögött érző szív lapul

ügyesebben kapcsoló játékosok hosszabb, teljesebb filmet kapnak. A grafika lenyűgöző, a karakterekhez motion capture eljárással felvett mozgások szédületesen jól néznek ki. Angelo Badalamenti (lásd keretes írás) zenéje teszi majdnem száz százalékossá a játékról kialakított képet. Azonban, ahogy azt az irányítási metódus ismertetésénél, illetve a játék rövid értékelésénél már jeleztem, nem vagyok teljesen elégedett. Ennek oka a jelenetekben található - sokszor felesleges - akció, illetve a fizikai cselekedetekkel kapcsolatos irányítási metódushoz használt megoldás. Ezt a módszert már több konzolos játék portjánál láthattuk, és akkoriban sem repestünk tőle (ld. Kredenc 7Sins, vagy Larry cikkeit). Egy-egy jelenetben, amikor valamilyen fizikai cselekvést kell végezzünk, vagy a gondolatainkat kell megfelelő irányba terelni, a képernyőn megjelenik egy figyelmeztető felirat. Ezután az iránygombokkal kell a felvillanó irányoknak megfelelő gombokat, megfelelő időben nyomogatni ahhoz, hogy a karakterünk gondolatait, illetve cselekedeteit jó irányba tereljük. Ezt a módszert kell használni például, amikor - szerintem teljesen feleslegesen - edzésképpen Carla és Tyler bunyózik, vagy például, amikor Lucas teljesen hülyét csinál magából a munkahelyén. Emellett vannak olyan kifejezetten fizikai cselekvések, amikor a jobb-bal iránygomb gyors nyomogatásával kell a feladatot minél gyorsabban elvégeznünk. Ezektől eltekintve a Fahrenheit mindvégig izgalmas játék, sajnos elég régen volt már, amikor utoljára libabőrös lettem

FAHRENHEIT NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM Kft. három darab eredeti Fahrenheit játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:
Mely játékot fejlesztette előzőleg a Quantic Dreams?
Hogy hívják a játék főszereplőjét?
Hogy hívják a játék történetének íróját?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt október 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Fahrenheit játék
1325. Bp. Pf.:315.

MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB VGA (DX9)
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem lehet ilyen játékot kiadni, mondjuk 2 havonta?

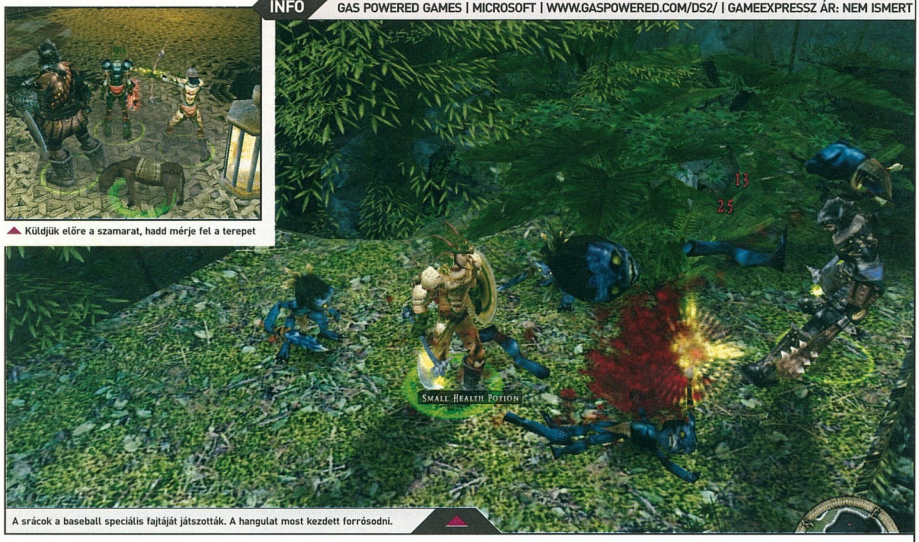
DVD: Demo, Video, Patch Háttér, Képmutató, Trainer
LAN/INTERNET | AITD: THE NEW NIGHTMARE - **84%** BROKEN SWORD: TS.D - **88%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **40** ÓRA

- Filmszerű élmény
- Több játszható karakter
- Magával ragadó történet
- Számtalan újítás
- Irányítás

93%

INFO GAS POWERED GAMES | MICROSOFT | WWW.GASPOWERED.COM/DS2/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Küldjük előre a szamarat, hadd mérje fel a terepet



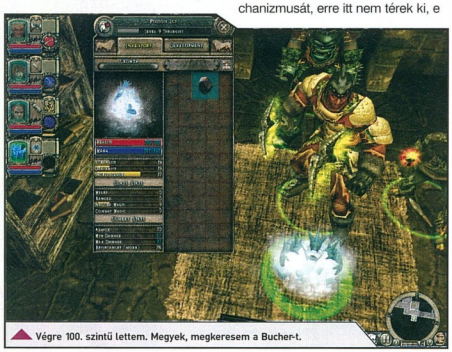
A srácok a baseball speciális fajtáját játszották. A hangulat most kezdett forrósodni.

DUNGEON SIEGE II

Lyukas a gatya, de legalább csinos és kellemes hordani - a foltot meg majd rávarrjuk később.

Örül a szívem, és mégis sajog belé. Arany János eme szavaival kezdtem előző számunkban a Dungeon Siege második felvonásának előzetesét, és most is ugyanezzel kell indítanom. Mert megint egy jó játék, melyet korábban adtak ki, mint kellett volna, és ezzel szinte több bosszúságot okoztak, mint örömöt. Már megint károghatok, megint siránkozhatok, pedig úgy szeretnék egyszer valami jó hírt közölni a Tisztelt Olvasóval. Persze jó hír az, hogy megjelent ez a cím, mert akárhogy is történt, olyan játék ez, melyet tiszta szívvel ajánlok mindenkinek - de főleg, és megint, az első patch kiadása és feltolása után...

Mivel az említett, 2005/5-ös számban négy oldalon már leírtam a DS2 mechanizmusát, erre itt nem térek ki, e két oldal szenteltessék a kritikának, és a fenti, kissé paradox állítás - ajánlás kontra bosszúság - kibontásának, értelmezésének. Kezdjük a főmenüvel, mely - sit venia verbo - ocsmány. Fix 800x600, ami 2005-ben elfogadhatatlan, főként utálom azt, amikor egy stuff állandóan ráncigálja a monitoromat; főmenü bejelentkezik: le 800-ba, csitt-csatt, játék indul: vissza 1024-be, kitt-katt. Köszönöm. Ráadásul a karaktergenerálás is borzalmasan néz ki, főleg a választható fejek; nehéz azonosulni egy hőssel, aki úgy néz ki, mint az ördög öregapja. Szerencsére maga a játék már rendben van, bár amerikai, 3D-ben tobzódó kollégák és játékosok szerint ez is csúnya, szerintem viszont hangulatos. Két ténnyel azért egyet kell értenem. Az egyik, hogy illik manapság nagyobb poligonszámú karaktereket készíteni. Nem rossz a jelenlegi, csak valamivel több sokszöggel, és az ahhoz passzoló textúrázással talán jobban néztek volna ki embereim - közelharcos hősömön az egyik egyedi, elméletileg aranyló készlet két darabja sárga gumikeszty ű nek és ehhez passzoló csizmának tűnt, és felvéve hozzá egy másik szett elvben vasból készült, zárt sisakját, úgy nézett ki rettentő emberem, mint egy dominánknak szóló olcsó szadó-mazó magazin férfisztárja. A másik, hogy a marketingesek szokásos dumájával ellentétben a speciális hatások egy-



Végre 100. szintű lettem. Megyek, megkeresem a Bucher-t.

A HŐSTÁPOLÁS LÉNYEGE

Harcosnál legjobb az új, dual-wield módi, hisz az egykezes eszközök támadási értéke és sebessége eleve magas; ha melléteszed a csak általa használható Waves of Force erőt, előállt a megállíthatatlan „assassin". A lövésznél íjpuska a nyerő, a Thunderous Shot erővel pusztító hatású tömegek, vagy a Take Aim támadással szóló ellenség ellen. A természetmágus gyógyításra való, jégtámadásra, illetve áldásra - a Wrathot felejtsd el, Earth Embrace, Wind Embrace a két legjobb (automatában), plusz az Invulnerability erő. A csatamágusnál javaslom az elektromosságot és az Energy Orb erőt, utóbbi igazi aduász, használd gyakran! E figura átkozni tud, sajnos csak egyet, ezért a Drown ajánlható autocasting módban. A lényidézést egyik varázslónál sem tanácsolom bevetni (a lény lassú, lemarad, elakad, és sok manába kerül).

általán nem lélegzetelállítóak és székhez szegezőek, főleg a robbanás fura, sokszögletű objektuma rémisztő, de mondjuk átlagban nem rossz. No, ennyit vizualice, de hát ugye, ismételjük erősen, nem ez a lényeg.

A lényeg a mechanizmus, amelyben viszont a bugok viszik a prímet. Én vagy fél tucatszor nyomtam végig az első részt és a kiegészítőjét, de nem emlékszem, hogy ennyit kellett volna kajtatnom a csapat után. Embereim ugyanis most állandóan elakadtak minden fűben, kőben, egymásban; ez akkor ciki főleg, amikor hirtelen rád tör az ellen, és azt veszed észre, hogy egy szál magad vagy, mert három társad pár száz méterrel hátrébb ácsorog egy leomlott fal mögött. Ráadásul a terep tele van minden effélé objektummal, úgyhogy az esély minderre igen magas; az első részben az útkeresésben csak annyi gond volt, hogy hiába kattintottál öt méterrel előre, a játék nem tudta odavinni embered - ez most is él, ami hozzáadódik a fenti problémához. Kínos. A másik baj szintén a tereppel kapcsolatos. Távolsági támadóid csak és kizárólag egyenes irányban képesek attakozni. Azaz ha íjászod egy lejtő aljában áll, és te közelharcosoddal annak tetejében állva megtámadsz egy szörnyet, lövészed buzgón kezdi a nyílvesszőket belelőni a rézsű talajába; ugyanez érvényes mágusaidra is - és ezen karaktereket az sem zavarja, ha köztük és az ellenség között egy fal vagy ajtó áll, ezerrel döngetik a tűzlabdák a nyílaszárót, mialatt lovagod egy szálló magában püföli a hétfejűt. Persze kiadhatod a felzárkózás (Regroup, alapban R) parancsot ilyenkor, ezzel viszont a közvetlen tűzvonalba vezényled embereidet. Apropó, tűzvonal. Számomra érthetetlen, hogy egy olyan játékból, melyet tervezője stratégiai akció-RPG címkével látott el, miért maradt ki az első részben jól bevált formációk megadása. Ha van egy közelharcosom, egy íjászom és két mágusom, ezeket automatikusan négyzet alakzatba rendeződnek, ami marhaság, hiszen e felálláshoz a rombusz (gyémánt) forma az üdvözítő, esetleg az ék- vagy oszlopformáció. Elméletileg ezt, hogy ki hol áll, a portrék átrendezésével tudod szabályozni, tapasztalatom szerint viszont ez használhatatlan.

A Sims kísértetei ide is befurakodtak. Nem baj, ilyet még nem öltem...

Az ellenségek szkriptelése szinte primitívnek mondható, minden esetben legalacsonyabb életerejű emberednek esnek neki - nálam általában ez a csatamágus volt, így a szitu az, hogy a bőszme óriás elrohan hősöm mellett, és nekiesik a mágusnak, a három távolsági támadóm így egy kupacban, harminc centiről próbálja lenyomni az ellent, mire visszarohanok kardosommal, addigra vagy a gonosz, vagy társaim hevernek élettelenül a csatamezőn. Ha ez egy stratégiai cím lenne, a készítőjét azonnal visszaküldeném az iskolapadba, de hé, ez Chris Taylor, minden idők egyik legjobb RTS-e, a Total Annihilation tervezője! Hát ezért van alaposan megkavarodva lelkem...

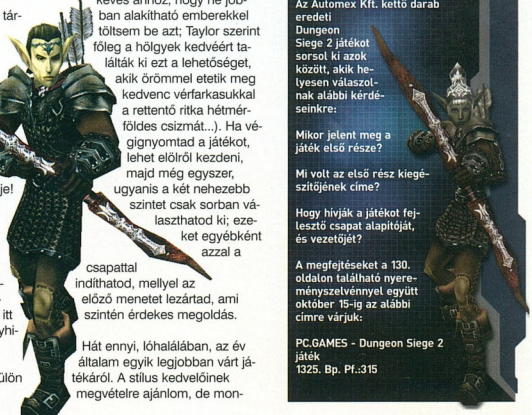
Az előzetesben felvázolt új rendszer - a fejleszthető képességek és a speciális támadások mátrixa -nagyjából működik, ám csak nagyjából. Az itt következő részt kidobtam helyhiány miatt, talán valami orgánumban (CD Games?) még visszatérünk rá - a lényeget külön boxban olvashatjátok.

Maga a játékélmény - mindezekkel együtt is - magas, köszönhetően elsősorban a közel 60-70 órás játékidőnek. Taylor azt nyilatkozta, valószínűleg ez a történelem utolsó ilyen nagyságú játéka, mert ekkora projectre sem idő, sem pénz nincs ma már. Az idő egy részét egyébként rengeteg mellékmeló turbózza fel. Sokszor kell visszamenni egy rég bejárt szakaszra, mert csak később jutsz hozzá kulcsokhoz, megbízásokhoz, vagy például „varázsigéhez" (van egy ige, mellyel beszélhetsz a holtakkal, és birodalomszerte 50 szellem, akiket nyugovóra küldhetsz, értékes jutalmakért). Mindezt tetézi az, hogy a felbérelhető zsoldosok szinte mindegyikéhez tartozik egy saját mellékküldetés, így ha 100%-ra akarod teljesíteni a játékot, ezt is végig kell zongoráznod. (Egyébként ezek miatt is, nekem nem jöttek be a nevelhető állatok; az alapszint 4 helye túl kevés ahhoz, hogy ne jobban alakítható emberekkel töltsem be azt; Taylor szerint főleg a hölgyek kedvéért találták ki ezt a lehetőséget, akik örömmel etetik meg kedvenc vérfarkasukkal a rettentő ritka hétmérföldes csizmát...). Ha végignyomtad a játékot, lehet elölről kezdeni, majd még egyszer, ugyanis a két nehezebb szintet csak sorban választhatod ki; ezeket egyébként azzal a csapattal indíthatod, mellyel az előző menetet lezártad, ami szintén érdekes megoldás.

Hát ennyi, lóhalálában, az év általam egyik legjobban várt játékáról. A stílus kedvelőinek megvételre ajánlom, de mondom, tessék felkészülni némi dühöngésre, és foltozásra. A Microsoft másfél millió dollárt költött tesztelésre; a Blizzard annak idején inkább másfél évvel kitolta a fejlesztést. De az egy másik sztori, és egy másik, immár letűnt világ - nos, igen, a 60-70 órás eposzok kora...

Végre megtaláltuk XzapataChtulthuzpcu oszlopát! Mondjátok utánam...

}{redenc
kredenc@pc.games.hu



DUNGEON SIEGE 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti Dungeon Siege 2 játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Mikor jelent meg a játék első része?

Mi volt az első rész kiegészítőjének címe?

Hogy hívják a játékot fejlesztő csapat alapítóját, és vezetőjét?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt október 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Dungeon Siege 2 játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB VGA (DX9), 4 GB HDD, XP SP1 (!)
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ezen a pénzen nem lehetett jobb tesztelőket vásárolni?

DVD: Demo, Video, Patch Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | DUNGEON SIEGE - **90%** DIABLO 2- **94%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **50** ÓRA

- + Hatalmas világ
- + Jó sztori
- + Rengeteg teendő
- − Sok bosszantó bug
- − Multiplayer mód

82%

Amikor pár éve Peter Molyneux és csapata bejelentette a szóban forgó játékot, rendesen felizgult a világ, hiszen csudálatos ígéretek hangzottak el, a „feature list" minden pontja izgalmas és/vagy újszerű volt. Aztán megjelent a Fable Xboxra, és pici csalódást keltett, hiszen jó pár vállalás teljesítetlen maradt, ám még így is elnyerte a szakma és a közönség szeretetét: egy kellemes, szolid, mégis izgalmas akció-kaland-RPG játék, mely magán viseli egy zseniális tervező keze munkáját. Én nem vagyok oda a konzolokért, PC-s voltam, vagyok és maradok - ez ama kevés címek egyike, melyet többször is végigtoltam, és ez részemről abszolút az elismerés jele egy „szappandobozos" stuff iránt.

Szerencse, hogy Molyneux nem feledte el gyökereit, és „hazatalált", ráadásul az egyre terjedő (dicséretes) szokás szerint - lásd pl. a Riddick „rendezői" változatát - egy kibővített verziót kaptunk. Aki játszott a konzolos verzióval, ne ijedjen meg: a nagy falat, azaz az „elveszett fejezet" a régi játék, vagyis a sztori fő szálának végigjátszása után következik. Végre kiderül, miért volt ott az a „halott" démonkapu a céh közelében, mi lett a sorsa Whispernek, bejárhatsz egy plusz területet (még egy ház, még egy asszony) új ellenségekkel, a jók visszatérhetnek az arénába, no és a végén még egyszer... de ez maradjon titok. A többi, amivel menet közben találkozol - egy bordélyház, pár új felszerelés és tetoválás - csak a ráadás. Nekem egyébként ez a plusz anyag tetszett, bár az alapsztorihoz sokat nem tesz hozzá, de kiteljesíti azt, és a végén ott az a három pont, ami előkészíti a 2. részt. Ami inkább csalódást okozott számomra a végigjátszás alatt, hogy a nagyobb, a konzolos verzióban is meglévő, főleg tervezési hibákat benne hagyták (kevésbé jelentőseket viszont javítottak - ki érti ezt?), no meg van egyetlen pont, ami miatt szomorúak vagyunk, és ez a portolások rákfenéje: az irányítás.

Hősterelés, problémákkal

Az irányítást tekintve két fő csoportra oszthatjuk a konzolos címeket: az egyszerűbb sémát alkalmazók, melyek egy átlagos kiosztást követnek; ezeket könnyű PC-re írni - tipikusan ilyenek például az akciócímek, mint a már említett Riddick. A másik, amely eleve játékvezérlőre íródik, és a végletekig kihasználja az adott irányítószerkezet képességeit. Ezeket szinte lehetetlen jól portolni, ennek esett áldozatul a múltkori számunkban bemutatott Bard's Tale - és sajnos a Fable is. Jelen cím esetében a Lionhead olyan mélységű menü- és segítőrendszert talált ki, melyhez még a gamepad gombjai is kevésnek bizonyultak, és alaposan be kellett tanulni a különféle lehetőségek elérését. Sajnos ezt átemelni billentyű/egér kombinációba, nem egyszerű - és ezúttal sem igazán sikerült. A „felső réteg" még működik, például a segítségeké: van három gyorsgomb (alapban Ins-Home-PgUp), ezekhez a játék dinamikusan rendel hozzá dolgokat; például, ha az életerőd alacsony, a megfelelő italt vagy ételt, ha a manád, a kék löttyöt, ha ásni vagy horgászni lehet, a megfelelő szerszámot, és így tovább. Ezt könnyű megszokni. Aztán van kilenc rekesz, ide behúzhatsz a készletből bármit, és ezeket a megfelelő gombok lenyomásával (pl. Num 1-9) „elsütheted" - ez is működik, mint ahogy az is jó, hogy a fontosabb menüpontok a funkciógombokhoz vannak rendelve. Az már viszont konzolos, hogy külön gomb van a kézifegyver, és külön az új előhúzására - egy sima váltógombnak jobban örültünk volna (az íjazás ráadásul kissé nehézkes: fegyver elő, bal gomb céloz, jobb gomb belső nézet, egérgörgő zoom, ballal tűz). Két kinosabb rész azonban van - az egyik a mágia. Varázsolni úgy tudsz, hogy lenyomod és így tartod a bűbáj gombját, ekkor megjelenik

A HASZNOS HALFOGÁS

A vizekből nemcsak halat, hanem kincseket is kifoghatsz, ezek helyét vízgyűrűzés mutatja. Ha van nálad pecabot (érdemes a játék elején Fisher Creeket meglátogatni, itt ingyen kapsz), olyan helyen, ahol használhatod azt, az első gyorsgombhoz kötve egy horogikon jelenik meg, lenyomva nekiláthatsz. A képernyő jobb felső sarkában lesz egy kijelző, bal oldalán horoggal. Amikor meghallod a kapást (orsóhang), a tűzzel ránts be, ekkor megjelenik egy halfej, a horog és ez között egy zöld csíkkal. Várd meg, míg megnyugszik az áldozat (csend), ezután a tűz gomb pumpálásával kezd el feltekerni az orsót, ha ismét menekül, hagyd. A lényeg, hogy a színes csík mindig zöld legyen, ha élénkpiros, elszakad a damil, és kezdheted elölről. Ha a halfej eléri a horgot, győztél.

jobbra lent a mágiák készlete. Az alsó kettőt tudod elsütni az egérgombokkal, ha a felette lévőt akarod használni, külön gombbal (vagy egérgörgővel) léptetned kell az egész rekeszt eggyel - nem egyszerű eset. A másik gond a cél befogása. Elméletileg ez hasznos, hiszen az így megjelölt ellenség körül kering hősöd, és őt támadja csak. No de. Ezt a funkciót sajnos nemcsak ellenségre, hanem barátra is alkalmazhatjuk - ezzel lehet a gonosz útját járóknak lenyomni az ártatlanokat is. Sajnos ezt főleg a jó mágusok szívják meg. Ugyanis a legtöbb esetben az utakon nemcsak ellenség van, hanem a birodalmat járó kereskedők is, őket előbbiek megtámadják, utóbbiak visszaütnek, és amikor odaérsz, barát és ellenség egy kupacban csasztuskázik. Gonosznak ez nem gond, egy-két termetes tűzlabda, és majd Szent Péter szétválogatja. Ám jó legyen a talpán, akinek sikerül a haramiát vagy szörnyet befognia ebből a masszából! Egy harcos célbefogás nélkül is elég jó eséllyel utóbbiakat találja el, ám egy „fehér Gandalf" tuti, hogy ártatlant is farag, mert egy többágú villám nem válogat (és ez még befogott célnál is igaz, ha a rossz mellett két jó áll, ők is kapnak!). El tudtam volna képzelni valami segédgombot, amit lenyomva csak a rosszakat választhatom ki, vagy egy automatizmust, amelynél pl. ahogy lelkem fehéredik, úgy nő az esélye annak, hogy csak gonoszt találok el. Ez nincs, és eme gondolatsorra hamarosan visszatérek még - a mechanizmus ismertetése után.

Az vagy, ahogy élsz

A játék alapmechanizmusa hasonlít a Dungeon Siege rendszeréhez. Három, klasszikus csapásirány van: az erőé, az ügyességé és az elméé („will", azaz akarat, bár ez nem fejezi ki a lényeget, de a fő, hogy ez a mágusok ösvénye). Amikor valakit legyőzöl, nyomában XP-t tartalmazó gömbök maradnak, ha ezeket begyűjtöd (van erre is gomb, alapban ugyanaz, mint a mágiahasználaté, de én ajánlom e kettőt szétválasztani; egyébként nyíllal meglőve is összeszedhetőek), megkapod a tapasztalati pontot. Ezek egy része általános XP, nagyobbik fele pedig a támadás mikéntjére jellemző: ha közelharci fegyvert vagy az öklödet használtad, az erőhöz kapsz pár bónuszpontot, ha íjat, az ügyességhez, ha mágiát, az elméhez. Ezeket a játék központi helyén, a Heroes' Guildben költheted el; mindegyik kategóriában több képességet is fejleszthetsz, de csak az oda tartozó XP-kből, illetve az általános halmazból költekezhetsz. Azaz: ha van pl. 8000 erő-, 1000 ügyesség és 1000 elmepontod, plusz 5000 általános, és az izomerő növelése 10 ezer XP-be kerül, akkor elköltöd a 8000 erőpontot, és elhasználsz még kétezret a közösből; viszont pl. egy 7000-be kerülő mágiát nem vehetsz meg, mert az elme- és az általános pontok összege csak 6000. Ez jól működik, bár épp nálunk, az extra fejezetben már szántam a dolog, mert eddigre én pl. már kimaxoltam az erő mindhárom képességét, és mivel továbbra is kardoztam, semmit nem tudtam kezdeni a számolatlanul gyűlő XP-vel. Lehet, sőt tanácsos is egyébként „keresztbe" dolgozni: íjászoknak és mágusoknak is ajánlható az erő Health és Toughness képessége; előbbi a HP-t, utóbbi a test ellenálló képességét növeli. Harcosnak jó az ügyesség Speed skillje, hiszen ez harci sebességet is turbózza; harcosnak, mágusnak egy-két pont szintén mehet a Guile-ra, amelytől olcsóbban lehet venni, és drágában eladni (karizmaszerű), illetve ügyesebben lopakodni, ami néha szintén jól jön. És íjász, harcos talál magának mágiát is; előbbieknek a Multi Arrow jó, utóbbiaknak szinte kötelező a Multi Strike és a Battle Charge (és ezek mellett a Magic Power, ami a manát növeli). Ezeket viszont, mivel más téren vitézkedsz, főleg a közös pontokból fogod tudni feltolni - vagy ital segítségével. Van egy érdekes és jó okosság ugyanis: amikor verekszel, és elég sok támadást beviszel, balra fent megjelenik a „Combat Multiplier" (CM) mérője. Mindaddig, míg nem kapsz ütést, csak adsz, ez növekszik, ha nem csinálsz semmit, elkezd lefelé kúszni, ha megsomnak, felezódik.

Ebben a világban a jégszobrot nem faragni, vadászni kell...

Nincs is jobb annál, mint amikor három takaros menyecske áltja utad

Amekkora értéken áll, annyival lesz felszorozva az XP, tehát érdemes erre is figyelni, és ügyesen élni a blokkolásokkal. Itt jönnek be az italok: vannak speckó löttyök („Ages of" előtaggal), amelyeket ha megiszol, az adott területhez tartozó XP-t kapsz, szorozva a CM értékével. Azaz, ha utóbbi 20, és megiszol egy Ages of the Will italt, kb. 20 ezer mágia-XP-t kapsz (az Ages of Skill az általános pontokat növeli, ugyanilyen módon). Ugyanígy működik három étel is: a Red Meat (cupák) erő-, a Carrot (répa) ügyesség-, a Fish (hal) mágiapontokat ad (a HP növelése mellett), szintén felszorozva a CM értékével. Ezeket ezért érdemes gyorsbillentyűhöz kötni, és amikor magas a CM, és alacsony a HP, hamar befalni belőlük sokat. Vigyázat: a Golden Carrot és a Moonfish értékesek, ezeket elfogyasztva azonnal napszakváltás történik! Szintén óvatosan bánj két másik kajával: a Tofu 5 ponttal növeli, a

PÁR ÉRDEKESSÉG

A készítők listájában érdekes tények is szerepelnek: a Fable fejlesztése alatt 26 gyermek született (köztük Molyneux fia, Lucas Douglas is), eme óvodányi bébihez még öt csatlakozott a TLC hegesztése alatt. A munkálatok alatt 3577 adag indiai, 2828 adag kínai kaja fogyott el, és 1915 darab pizza. És még valami, csak a rend kedvéért: a Sirtech 1997-ben kiadott egy ugyanilyen című játékot, mely egy közepesnél valamivel gyengébb, King Quest-féle point-and-click kaland volt. Ne tessék összekeverni...

grillcsirke (Crunchy Chicks) ugyanennyivel csökkenti az erkölcsi mércédet! Nos igen, megérkeztünk a másik alapvetéshez.

Helyed a nagyvilágban

A játék egyik alapeleme hősöd változása. Ez egyrészt hasonlít a GTA: SA-beli okosságokra, azaz ha sokat eszel, meghízol, és különféle hajviseleteket, arcszőrzetet, illetve tetoválást applikáltathatsz hősödre a megfelelő szakemberrel (a PC-s verzió egyik különlegessége, hogy saját tetkót is készíthetsz, és ezt felvarrathatod emberedre). Aztán a fejlődési irány is meghatározza kinézetét: az erő útját járók dagadó izmokat növesztenek, az ügyesek (ijászok, tolvajok) nyúlánkak lesznek, míg a mágusok gyorsabban öregszenek, és megjelennek rajtuk az „arcane-jelek" (kéken „világító", tetoválásszerű vonalak, mint Maze-en). További plusz, hogy a begyújtott sérülések egy része is megmarad emberedben forradások formájában, ez persze főleg a harcosok kasztjára lesz jellemző. Mindezekre koronát: a választott erkölcsi mérce is láthatóvá válik egy idő után: a jók feje körül halvány glória ragyog, szemük angyali kékben ragyog, míg a gonoszok kis szarvat növesztenek, és véres, sötét szemekkel, görnyedt háttal osonnak. Ezek a külsőségek persze mind meghatározzák a világot lakó népek, az NPC-k hozzád való viszonyát; a pozitívak vonzzák a nőket, és körülugrálják őket a gyerekek, míg a rosszak ellenkező hatást váltanak ki. A környezetedet egyébként más módon is befolyásolhatod: ruházatoddal. Minden göncnek négy alapvető tulajdonsága van: a védelmi értéke (armor), valamint az, mennyire lesz viselője vonzó (attract) illetve ijesztő (scariness), plusz mennyire „fehér vagy fekete" a hacuka (alignment). Furcsa módon ebben a játékban, más RPG-től eltérően az első nem sokat számít, ugyanis a harcok nem annyira veszélyesek (valószínűleg az irányítás nehézségei miatt is, a mi verziónk nehézségi szintje jóval alacsonyabb, mint a konzolosé). Ráadásul gyakorlatilag kifogyhatatlan készlet áll rendelkezésedre az életerőt növelő italokból és ételekből, ha meg egy küldetésben meghalsz, semmi gáz nincs, vannak feltámasztó italok (Resurrection Phial), de ha ez is elfogy, elkezdheted elölről az adott missziót. Épp ezért javasolt a külcsínre helyezni a hangsúlyt: mi áll jól, milyen képet akarsz magadról sugározni; amikor egy ruhadarabot kiválasztasz, a játék okosan megmutatja zárójelben, a jelenleg viselthez képest a felsorolt tulajdonságok mennyivel nőnek vagy csökkennek, ez megkönnyíti a fentieket. Mielőtt elfelejteném: hősöd öregszik is (egy játéknap kb. egy év, plusz a fejlesztések is vénítik embered). Ez azonban - sajnos! - inkább „kozmetikai" dolog: csak te korosodsz, még a téged körülvevő világon sem látszik semmi változás (évszakok sincsenek, csak nap/éj ciklus), ráadásul képességeid sem romlanak, tehát öregen is kalandozhatsz (nem úgy, mint pl. a Pirates! esetében). Ez kicsit rontja szerintem a játékélményt, amolyan „ilyet is tudunk" mókának tűnik, ami inkább a marketingesek munkáját könnyíti, de persze azért még jópofa dolog.

És most ide varázsolok egy nagy kék rozsomákot!

Megdobállak pipacsokkal, ha sokat szórakozol!

Misszionárius pózok, nehézségekkel

A játék küldetésrendszere kettős: van egy fő sztorivonal, ami nem

eget rengető (a régi jó „felboszszantják, bosszút áll" séma), pár csavarral, árulással, utóbbi is hozzá tartozik eme archetoposzhoz. A végén, választott erkölcsödnek megfelelően kétféle befejezés lehetséges, illetve a mi plusz anyagunkban ismét van egy elágazás (és itt picit erősebbek az etikus döntési helyzetek is). Aztán vannak mellékküldetések; ezek jó részét a Guildben veheted fel, a térképasztalnál interakcióval; jópofa dolog, hogy többől van kétféle, jóknak és gonoszoknak (pl. egy farm megtámadása, vagy épp megvédése). Az itt beszerzett megbízásokat ráadásul elvállalhatod simán, illetve „hencegéssel" (boast). Ekkor megjelensz a céh előtti pódiumon, és az összegyűlt népnek elmondhatod, miféle extra módon fogod letudni a feladatot. Az általános a „no protection" (egy szál alsógatyában nyomod le), a „no scratch" (nem sebesülsz meg), vagy a „fist fight" (ököllel győzöl), ha valakit meg kell védeni, akkor az, hogy nem éri őt sérülés, de vannak időre vállalható és más lehetőségek is. Ha teljesíted ezeket, plusz pénzt kapsz, ha nem, neked kell fizetned (és persze a renoméd is változik picit, ezeknek megfelelően). A többi missziót menet közben, a régi metódus szerint NPC-któl (például rendszeresen lehet kísérni kereskedőket), van egy kincskeresési mellékszál, pár verseny (nálunk új például a csirkerugdosás). Ezeken túl, szintén amolyan GTA-módra, sok egyéb tevékenység is lehetséges: megvehetsz és bérbe adhatsz házakat, horgászhatsz, kereskedhetsz. (Aki egyébként csak a főszálon, esetleg egy-két mellékesen vágtat végig, rövidnek fogja találni a cimet - kb. 10 óra alatt le lehet nyomni -, jobban nekifeküdve ez 20-30 órára kitolható.)

A kis Mauglit hatalmas, foszforeszkáló farkasok nevelték fel

Egy baj azonban van: ha a játékot egyszer végigtolod, sajnos túl sok ösztönzést ebből az irányból nem kapsz az újabb menetre. Az tény, hogy a háromfajta út és a kétféle erkölcsi csapásirány miatt érdekes lehet nekifeküdni, viszont sajnos a teljes misszió-mátrix kottára ugyanaz. Semmiféle extra küldetés nincs erősöknek, íjászoknak, mágusoknak, jóknak vagy gonoszoknak. Pedig lehetett volna belerakni pár pluszt, akár verseny formájában, akár olyan megoldással, mint a váratlan orgyilkos-támadások a játék későbbi szakaszában. És most térek picit vissza az irányítás leírásánál függőben hagyott gondolatra: a játék szerintem erősen harcos-barát. Lényegesen több mellékküldetés szól a kézifegyverek forgatóinak (mint az ökölmeccs-kupa, vagy egy speciális kard kihúzása szikláról), mint a többieknek, ráadásul sok feladat lényegesen egyszerűbb is e hősöknek. A mágusok problémáit már leírtam, az íjászokról meg annyit: ha valakit meglősz, rögtön rád ront, és szinte lehetetlen, hogy ne kelljen közelharcba keveredni... Tudom, nagy feladat három külön missziósort összeállítani, de ez meg így kicsit sántít: „lehetsz ranger, lehetsz varázsló, de inkább ragadj kardot, jobban jársz".

Szakasztott (szakaszolt) apja...

A konzol kontra PC vonal egyik, számomra legérthetetlenebb vonulata a szakasztöltések és a mentések kusza szövevénye. Az Xboxnál teljesen természetesnek vettem, hogy a pálya egy adott részére átlépve töltés (illetve DVD-tekerés) következik. De nálunk minek? Ezek a szakaszok nem akkorák, hogy ne lehetne olyan szekvenciális- vagy háttértöltést leprogramozni, amilyet pl. a Dungeon Siege-ben, vagy a GTA újkori részeiben láttunk. Ráadásul a játék kényszeresen (kikapcsolhatatlanul!) végzi az automatikus mentést, például, amikor közeledsz egy küldetés helyszínéhez, rögtön archivál. A baj olyankor van, amikor átlépsz egy pályára: betöltés, mentés, betoppansz, rögtön a mellednek ugrik egy vérfarkas, visszalök az előző szakaszra, betöltés, te visszaindulsz, töltés, mentés (a Pirates of the Caribbean egyik legörjítőbb problémája volt ez). Maga a mentés is érdekes: szintén GTA-szerű a megoldás, azaz küldetés közben nem menthetsz, ilyenkor „Hero Save" van (embered tulajdonságát rögzítheted), a „World Save", azaz az adott állás elpakolása csak misszión kívül lehetséges. (És még valami: karaktermodellekben, beszólásokban is el tudtam volna viselni több változatosságot, ezek ismétlődése a játék egyik negatívuma.)

Te akartál végezni Luke Skywalker komámmal? Mutasd, mit tudsz!

A mese vége, fuss el véle!

A fentieket összefoglalva: a Fable maradt, amilyennek megismertük konzolon - és ez nemcsak dicséret, de picit elmaradtunk is. A plusz anyag jó, de jobban örültünk volna egy jobban idomított, PC-re szabott, és a konzolos ízeket feledtető átdolgozásnak. (Bár nem tértem ki rá részletesen, de a látvány sokkal szebb, mint Xboxon, ami érthető, és mivel ott is gyönyörű volt, itt már-már meseszép, sajnos kisebb hibák azért előfordulnak, de mindenképp megéri egyszer megnézni - és meghallgatni, mert a hanganyag - Danny Elfman fótémájával - gyakorlatilag tökéletes). Ezen túllépve, maga az alapanyag szeretnivaló, hack and slash / akció-RPG rajongóknak kötelező, és kétségtelen, hogy a Fable - épp úgy, mint Molyneux korábbi játékai - nyomot hagy mind Játékorszag történelmében, mind mindazok emlékezetében, akik egyszer is belemerültek. És ennél többre vágyni manapság már tényleg telhetetlenség.

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1,4 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB VGA (shader 1.1!), 3 GB HDD, Windows XP
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetett volna több energiát fordítani a portolásra?

DVD: Demo Video Patch Háttér Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | GTA: SAN ANDREAS - 96% K.O.T.O.R. - 93%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 20 ÓRA

+ Grafika, zene, hangulat
+ Jó alapötlet, tervezés
- Konzolos megoldások
- Irányítási gondok
- Rövid

86%

SZIMULÁTOR/SPORT

MOTOGP 3 **75**

LEÍRÁSOK

75 MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3 - 82%

A MotoGP mint játék, még PlayStation 2-ön kezdte pályafutását. A Namco sorozatának a névrokonságon túl nem sok köze van a most kitárgyalásra kerülő stuffal, csak a történelmi hűség kedvéért említjük meg, na meg mert sokan keverik a kettőt. Ez a széria 2002-ben indult Xboxon, aztán szerencsére kisebb késéssel a PC-verzió is napvilágot látott, majd így volt ez a második rész esetében is, egy esztendővel később. A Climax leginkább azzal aratott sikert, hogy meglehetősen élethűre sikeredett a motorok irányítása, tehát nem egy arcade játékot kaptak a stílus rajongói, hanem sokkal inkább egy szimulátort. Az meg persze magától értetődik, már a cím alapján is, hogy minden pálya és versenyző fellelhető a képernyőkön is, amelyek/akik a valódi futamokon képviseltetik magukat. Így van ez az idei változatban is, a tavalyi évet alapul véve minden helyszín és minden csapat, valamint az összes "lovas" jelen van.

78 HEROES OF THE PACIFIC - 75%

A nagy játékkohóban ismét egy remekművet öntöttek formába. Remekmű, annak ellenére, hogy egy újabb konzolos átirattal lettek gazdagabbak a PC tulajdonosok. Most a II. világháború csendes-óceáni üközeteiben vehetünk részt, de most a haditengerészet légierejének kötelékében korhű repülőkkel, valós helyszíneken, az egykori nagy összecsapásokat újrajátszva, vagy legalábbis belekóstolva, hogy miben vettek részt az akkori pilóták.

80 NHL 06 - 91%

A korong zsonglőrei ismét visszatértek. Az eddig is színvonalas részeket produkáló EA Sports kissé megújította az elődök gyönyörű grafikáját és játékrendszerét. Kissé, ám amit vállaltak, azt sikerült is teljesíteniük. Az új játékos-kreáló rendszer segítségével bárkit a jégre varázsolhatunk, akár egy igazi börtöntöltelléket is. A súly és magasság figyelembevétele miatt pedig még több taktikai variációra van lehetőségünk.

82 FIFA 06 - 81%

Az utóbbi években kissé ellaposodó FIFA sorozat legújabb tagja az ígéretek szerint szakít az eddigi hagyományokkal, és rengeteg újdonságot csempész a 06-os epizódba. A 15 évet felölelő manager mód, a teljesen új játékos-modellek, a finomított grafika és a magas fokra kihelyezett mesterséges intelligencia elviekben garantálja a sikeres megújulást. Sajnos a gyakorlatban már nem minden ilyen szép és jó, bár kétségkívül történtek előrelépések az ügyben.

84 WORLD RACING 2 - 84%

Pontosan két éve debütált a Need For Speed sorozat egyik legnagyobb vetélytársának szánt arcade stílusú autós játék, és hamarosan elkészül a végleges verziója a folytatásnak, amely nem csupán egy ráncfelvarráson átesett verzió, amit a kornak megfelelő kinézetre tuningoltak. Megtaláljuk benne az első rész valamennyi versenyét, de már nem csak a Mercedes gyár típusaival kapjuk az alapjátékot, hanem több tucat új autóval élvezhetjük az önfeledt száguldozást.

SZIMULÁTOR/SPORT KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Silent Hunter 4
- LMA Manager 2006
- TOCA Race Driver 3
- Crashday
- Frankie Dettori Racing
- Crazy Frog Racer
- Ski Racing 2006
- Need for Speed Most Wanted
- Panzer Elite 2
- Football Manager 2006

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- X3: Reunion — 2005/11 JoWood
- FIFA Manager 06 — 2005/11 SEGA
- Manhattan Chase — 2005/10 Deep Silver
- Pro Evolution Soccer 5 — 2005/10 Electronic Arts
- Tiger Woods: PGA World Tour 2006 — 2005/10 Frueson Labs
- Heroes of the Pacific — 2005/10 Konami
- GT Legends — 2005/10 Electronic Arts
- Trainz Railway Simulator 2006 — 2005/10 Codemasters
- Madden NFL 2006 — 2005/10 10Tacle Studios
- MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 — 2005/10 Just Flight
- 9. Pacific Fighters — 2005/09 Electronic Arts
- 10. NHL 2006 — 2005/09 THQ

A MÚLT - TOPLISTA

1. Pro Evolution Soccer — 4 Konami
2. Richard Burns Rally — SCi
3. GTR — 10Tacle Studios
4. Colin McRae Rally 2005 — Codemasters
5. Fifa 2005 — Electronic Arts
6. Freelancer — Microsoft
7. NFS: Underground 2 — Electronic Arts
8. Lock On: Modern Air Combat — UbiSoft
9. Fifa 2006 — Electronic Arts
10. NHL 2006 — UbiSoft

INFO CLIMAX | THQ | THQ.COM/GAME.ASP?1145|49221 | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Ketten egy ellen? Szép dolog, mondhatom!

Valaki ébressze fel Nyikoláját, mielőtt leesik a motorról!

MOTOGP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

A nagy testvér árnyékában

A tavalyi év nagy változásokat hozott a gyorsasági motoros világbajnokság világában. Számtalan átigazolás történt, rengeteg volt a csere-bere, ám kétségtelenül a legnagyobb változás Valantino Rossi Yamahához való szerződése volt. A korábbi kenyéradó gazda, a Honda hihetetlen erőfeszítéseket tett, és évek óta talán a legerősebb gárdát vonultatta fel az olasz ellenében. Azonban Sete Gibernau, Colin Edwards, Alex Barros, Nicky Hayden, Makoto Tamada és a régi nagy rivális, Max Biaggi együttes erőfeszítése sem bizonyult elegendőnek, megtörtént az, amire senki sem gondolt. Rossi - magát is meglepve - már az évadnyitót megnyerte, és innen szinte egyenes út vezetett az év végi dicsőséghez. Lehet imádni, vagy gyűlölni ezt a bohókás „hülyegyereket", ám egy valamit nem lehet megkérdőjelezni: a tehetségét. Kétségtelen, hogy a mögötte álló gárdának is köszönheti az immár hétszeres világbajnok titulust, de leginkább saját magának, a szorgalmának, és a profizmusának (nem úgy, mint a négykerekűeknél a kerpeni cipészlegény, aki viszont sokkal inkább jól keveri azt a bizonyos barna anyagot, na de inkább ebbe ne menjünk bele, nem ez a cikk témája).

Nehezített pálya, győzni kell, de meg is kell számolni a macskaköveket...

A MotoGP, mint játék, még PlayStation 2-ön kezdte pályafutását. A Namco sorozatának a névrokonságon túl nem sok köze van a most kitárgyalásra kerülő stuffal, csak a történelmi hűség kedvéért említjük meg, na meg mert sokan keverik a kettőt. Ez a széria 2002-ben indult Xboxon, aztán szerencsére kisebb késéssel a PC-verzió is napvilágot látott, majd így volt ez a második rész esetében is, egy esztendővel később. A Climax leginkább azzal aratott sikert, hogy meglehetősen élethűre sikeredett a motorok irányítása, tehát nem egy arcade játékot kaptak a stílus rajongói, hanem sokkal inkább egy szimulátort. Az meg persze magától értetődik, már a cím alapján is, hogy minden pálya és versenyző fellelhető a képernyőkön is, amelyek/akik a valódi futamokon képviseltetik magukat. Így van ez az idei változatban is, a tavalyi évet alapul véve minden helyszín és minden csapat, valamint az összes „lovas" jelen van, ez azonban sajnos azt is jelenti, hogy a sorozatba idén belépő klasszikus amerikai versenypálya, Laguna Seca ezúttal nem akadt horogra (ez tényleg nagyon sajnálatra méltó, de legalább van miért várni a következő részt). Szintén

KÉT KERÉKKEL TÖBB?

Avagy hogy megy a sárga a vöröshöz? Évek óta tudjuk már, hogy ha MotoGP, akkor Rossi. Nincs már kategória, nincs már kihívás, amit ne teljesített volna a motorosoknál. Mi kellhet, hogy fenntartsa a motivációját? Kell egy új cél! Ha nem két kereken, akkor négyen. Az a pletyka járja, hogy Valantino a Formula 1 felé kacsintgat," méghozzá a Ferrari csapatába készül. Persze a felek mindent tagadnak, de nemrég mégiscsak kiderült: jövőre a Pumukli-frizurás olasz egy komplett tesztprogramot hajt végre az ágaskodó lovacskás istállónál. Hivatalos információ nincs, de a bennfentesek szerint Rossi 2007-ben kategóriát, és ezúttal járművet is vált majd. Csapattársa a finn Kimi Räikkönen lehet, akit mostanság szintén gyakran hírbe hoznak a vörösökkel. A 46-os rajtszámú ífjú zseni tehát nagy dologra készül, előtte csak egy valakinek sikerült ilyen váltás sikeresen: John Surtees a hatvanas években hat motoros bajnoki címmel a háta mögött az autósoknál is világbajnok lett.

nincs az újonnan debütáló török és kínai ring, van viszont a már jól ismert 16 aszfaltcsík mellett (igaz ezekből Quatar „új fiú", vagyis még ismerkedni kell vele) egy kakukktojás, a Sheridan nevű. Ezt már az előző részből is jól ismerjük, nem valódi helyszínről van szó, hanem egy fantázia track-ről. Nem akarom mindenféle ostobaságokra pazarolni az értékes helyet, így ami nem változott, azokon csak címszavakban futunk át. Ezúttal is a szokásos módokon versenyezhetünk, van Quick Race, versenghetünk az őrával (Time Trials) valamint ha kedvünk szotytyan teljes szezont is mehetünk (Career mode). Persze ez utóbbiban minden megvan, ami egy valódi versenyhétvégén, Practice, Qualify és aztán maga a verseny. Eleinte limitált mennyiségű motor közül választhatunk, de ahogy haladunk előre, úgy nyílnak meg a további versenygépek és híres versenyzők. Ezt egyébként a seed pontok fogyásával élhetjük meg, mely egy-egy jó eredmény után csökken valamelyest (persze a Career módban elért helyezések fejében). Ennek nem csak az az értelme, hogy újabb dolgok nyílnak meg számunkra, hanem a multiplayer módban is egyfajta szintet jelez, lehetőség van a seed pontokhoz kötni egy partiba való belépést, így tényleg azok versenghetnek egymással, akik valóban egy szinten mozognak a játék kezelésében. Stunt mód most nincs, szerencsére eltűntek az arcade elemek a játékból, a készítők ezúttal száz százalékosan a versenyélményre koncentráltak. Kinézetünket teljesen egyedire szabhatjuk, választhatunk sisakot, bőrruhát, de a gép festését is megszabhatjuk, sőt saját logót is tervezhetünk. A külcsín után a motor tulajdonságain is állíthatunk, amúgy RPG-szerűen kapunk pontokat a futamok után, melyeket eloszthatunk a fő tulajdonságok között, úgy mint fékerő, kanyarvétel, csúcssebesség, gyorsulás. A kezelés alapvetően nem változott, most is olyan részletességgel kezelhetjük a motorokat, mint korábban (súlypontáthelyezés, első-, hátsó fék), akinek gondjai akadnának, a Tutorial módban mindent begyakorolhat.

Eddig ez nagyon úgy hangzik, mintha nem sok változás lenne. Pedig nem így van, a meglepetést szándékosan tartogattuk idáig. Egy sportjáték-sorozatot fejlesztgetni, újabb részeket kiadni kicsit hálátlan feladat, hiszen egy idő után már csak minimális polírozási feladatok jutnak: minden évben aktualizálni a helyszíneket és résztvevőket, valamint csiszolni a grafikán. A Climaxnál azonban gondoltak egy nagyot, és tulajdonképp egy második játékot építettek be a MotoGP 3-ba, ezt az Extreme osztályok megjelenésének köszönhetjük. Minden módban a Grand Prix mellett választható az Extreme Class is, méghozzá három változatban (600, 1000, 1200). A számok persze a választható motorok erőforrásainak hengerűrtartalmát jelölik. Ha ezek közül választunk, akkor nem a GP mezőny csodáival száguldozhatunk, hanem utcai motorokkal, a versenyzők és a csapatok pedig ilyenkor kitaláltakra váltanak át. A gépeket tuningolhatjuk fejleszthetjük is, a győztes futamok után befolyt összegekből (nem szabad azonban nagyon mély vízre számolni, elég limitált lehetőségeink vannak). Ami viszont a legjobb az egészben, hogy ehhez az egész módhoz új pályák is dukálnak. Nem a jól ismert versenypályákon vigéckedhetünk, hanem közutakon. 16 vadi új aszfaltcsíkot kapunk tehát, amelyek jócskán meg-

Lehet, hogy te is zöld vagy ecsém, de azért csúnyán megelőztek

Sietnem kell, még kihül a finom tarhonya, és kapok az asszonytól!

Ha egy kicsit sötétebb lenne a beton, biztos jobban el tudnék húzni...

NYÍLT LEVÉL TALMÁNAK

Bizonyára mindenki tudja, hogy a MotoGP-ben két hazánkfia is versenyez, igaz kisebb kategóriában, így ők ebbe a játékba nem fértek be (a PS2-esben benne vannak). Közülük Talmácsi Gábor az eredményesebb, idén végre versenyeket tudott nyerni, és komoly szerepet játszik a 125-ös VB cím alakulásában. Gondoltam, írok Neki...

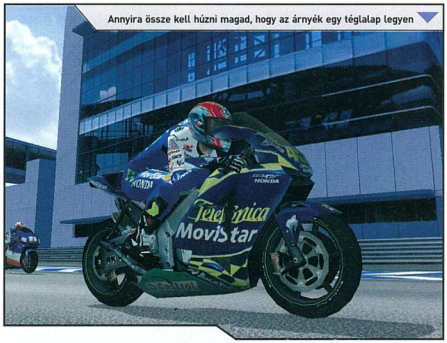
Kedves Gábor!
Folyamatosan figyelemmel kísérem a karrieredet, már az EB óta. Gratulálok az eredményekhez, igazán Rád fért már a sok befektetett munka és annyi balszerencse után. Idén végre ütőképes a motor, remek a forma. Néha azonban azért csóválom a fejem. „Kallio: Jobb vagyok nála", „Meg fogom nyerni a VB-t" - nem kellenek ezek... Szép új sisak és ruha Brnóban: értem én, hogy gesztus, de majd később... Most a legfontosabb, koncentrálni, a legjobbat adni, kizárni a külvilágot amennyire csak lehet. Maradj inkább az a szimpatikus, szerény srác, aki eddig is voltál. Aztán ha nyersz, akkor majd együtt örülünk mindnyájan.

Sok sikert!
Üdv!
m_anger / PC.Games

növelik a játék élettartamát. A házigazdák ezúttal is a MotoGP futamoknak otthont adó országok; minden nemzet egy rá jellemző környezetű rögtönzött pályát nyújt (van aki rögtön kettőt is, Spanyolhonban több verseny is van, ugye). Ezek többnyire meglehetősen szűkek, a bukózónákat nyugodtan elfeledhetjük. Rendkívül gyors, egyszerű vonalvezetésre kell számolni, sokkal inkább a környezet jelenti a nehézséget, nem épített versenycsikokon vagyunk.

Többnyire belvárosban, utcai körülmények között motorozhatunk, de akadnak vidékies jellegű környezetek is, Hollandiában például szélmalmokkal, Katarban sivatagi „díszlettel", de akad olyan helyszín is, ahol ránk is esteledik (mondjuk Tokióban nem is várhatunk mást, a neonfények csak így az igaziak, de a Copacabanán azért fura, hogy lemegy a nap, itt riói hangulatra számítanánk).

Tulajdonképp az új epizód legjelentősebb változását ez az Extreme class hozta, az új környezet nem csak hogy új kihívást jelent, de a látvány tekintetében is szabadabb kezet kaptak a készítők. Találunk itt hidakat, ódon belvárosi épületeket,


Annyira össze kell húzni magad, hogy az árnyék egy téglalap legyen

A gyönyörű tájak láttán az ember néha meg is feledkezik a versenyről

gyártelepet, kikötőt, és egyéb látványos építészeti érdekességeket, de változó minőségű útburkolatokat, így például macskakövet is. (Apropó utak: az eltérő minőségű borítások a vezetés élményét is befolyásolják, érezhetően más lesz a motor irányítása, amint átérünk egy más felületre.) Sajnos azt kell, mondjam, hogy a többi dolog nem igazán változott sokat. A grafika persze most is szép, pár új látványos effektet is kapunk, de igazán nem különbözik az eddigitől. Jó hír viszont, hogy ennek kapcsán a gépigény sem sokkal nagyobb, ami az előzőnél megfelelt, az most is jó lehet, legfeljebb egy-két nagyon extra dolgot lekapcsolhatunk, ha már szorul a hurok. A mesterséges intelligenciáról sem tudok pozitívan regélni, sajnos továbbra is vannak vitatható események, illetve nem sokat gondolkodnak a gépi játékosok, mikor a kikerülésünkről van szó. A hangok rendben vannak, bár a motorok hangjával nem voltam teljesen kibékülve, szerintem egy kicsit mélyebb orgánumúnak kellene lenniük. A zenékről úgy érzem, felesleges vitát nyitni, egy igazi versenyjátékban ilyesminek helye úgysem nagyon van, ki kell kapcsolni, ha az ember komolyan leül játszani. Amúgy meg persze ízlések és pofonok... szerintem valami borzalmas a soundtrack, csupa igénytelen, monoton tucc-tucc zene. Szerencsére cserélhető a cucc, így ki-ki a saját ízlésének megfelelően rakhat be mást.

Azt hittem, csak rossz pletyka, hogy Takuma Sato átigazolt...

Climaxék nagyon jól látták meg a továbblépés lehetőségét. Amellett, hogy szintre hozták az adatbázist, vagyis a 2004-es MotoGP adatokat beépítették, remek érzékkel pakolták be ezt a „civil csomagot". Ez az ötlet több szempontból is hasznosnak bizonyult. Egyrészt könnyebben megtalálják a számításukat, akiket nem hoz lázba a motorozás, mint versenysport (ők jobban kedvelik majd az Extreme Class-t), másrészt elkerülték a fanyalgók már előre kitalált nyöszörgését, miszerint: „semmi változás nincs, ez ugyanaz, mint volt". Persze jövőre megint ki kell majd találni valamit, ami nem lesz egyszerű, de mi kíváncsian várjuk. Remélhetőleg kicsit gyúrnak majd az AI-n, és grafikában is fejlődhet a játék, elvégre küszöbön az új generáció...

m_anger
m_anger@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 1Ghz CPU, 128Mb RAM, 950 HDD, DirectX 9.0c, 4x CD-ROM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Jövőre lesz a másik két MotoGP versenyosztály is?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | SUPERBIKE - **80%** | MOTO RACER- **88%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20** ÓRA

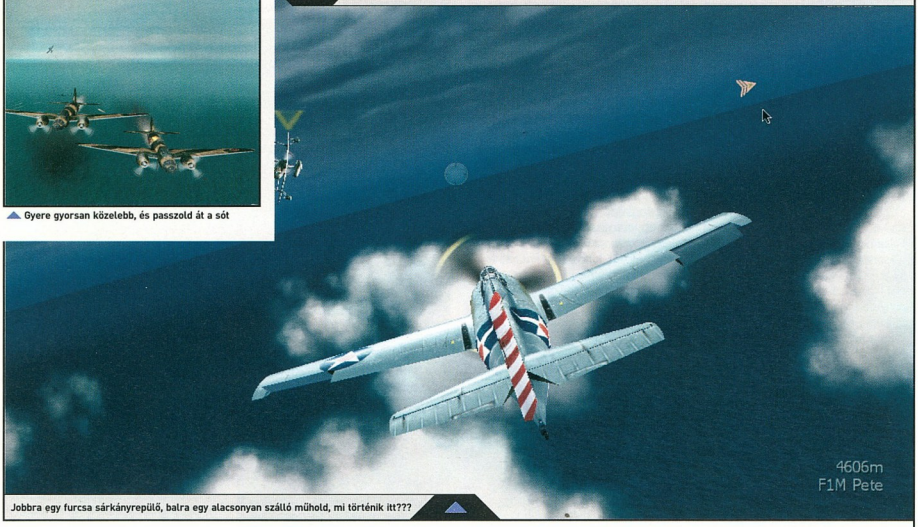
- Végre megint van
- Extreme class
- Arcade likvidálása
- AI hiányosságok
- Grafika

82%

MULTIPLAYER **90%**

Gyere gyorsan közelebb, és passzold át a sót

INFO CODEMASTERS | IR GURUS | WWW.HEROESOFTHEPACIFIC.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



Jobbra egy furcsa sárkányrepülő, balra egy alacsonyan szálló műhold, mi történik itt???

HEROES OF THE PACIFIC

Az ég lovagjai a Csendes-óceán felett küzdenek a Felkelő Nap Országának harcosaival

1941. december 7., reggel 7.45, Pearl Harbor, az amerikai hadiflotta kikötője a Csendes-óceánon. Ebben az időpontban, kezdődik a Heroes of the Pacific története, melyben egy fiatal vadászpilóta történetét követhetjük végig a II. világháború csendes-óceáni területén lezajlott harcok során. Mint az manapság egyre inkább szokássá válik, most is elsősorban konzolokra íródott meg a játék, és ebből készült el a PC-s verzió. Ami legszembetűnőbb a PC-s játékokhoz képest, a menürendszer egyszerűsége, és a beállítható paraméterek szűkössége. Ami itt legjobban tetszett az az, hogy mindössze 12 kezelőgomb van, és ebben már benne vannak az irányító- és a tűzgombok. Az egyetlen dolog, amit hiányoltam, az a körbenézés lehetőségének teljes hiánya, valamint az, hogy a joystickem gázkarjáról egyszerűen nem vett tudomást a program. Az irányítás egyszerűségének ellenére még a leggyakorlottabb pilótáknak is célszerű a játékban lévő oktató kurzust végigjárni, mivel egyrészt a gépek viselkedését nem árt kitapasztalni, másrészt a zuhanóbombázás és a torpedóvetés nem is olyan egyszerű dolog, mint amilyennek gondolnánk, főleg ha még közben lőnek is ránk. A sikeres pilótavizsga letétele után (persze ez nem feltétel) már bele is vághatunk az igazi harcokba. Szándékosan nem légi csatákat írtam, mert szerintem egy romboló megtorpedózása nem igazán légi harc. Az igazi ütközetekbe négy ponton léphetünk be.

Ha tovább megyek egyenesen, holnap után már Vecsésen lehetek...

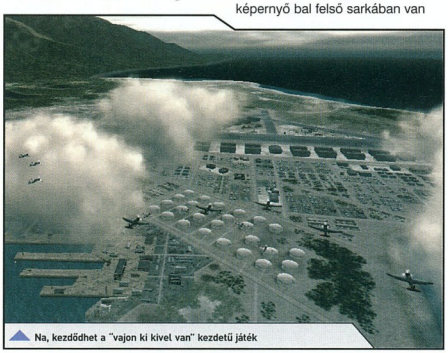
Az alapot természetesen a kampány küldetései jelentik, melyekből összesen harmincat lehet végigjárni, de a már végigjátszott küldetések helyszínein újra harcba bocsátkozhatunk az Instant Action és a Missions menüpontok alatt. Találunk még ezen kívül egy Historical nevű lehetőséget is, amelyben öt nagy történelmi összecsapást játszhatunk újra a II. világháború csendes-óceáni hadszínterén.

Minden küldetés előtt, bármelyik módon is érjük el, kiválaszthatjuk, hogy milyen nehézségi fokozaton játszuk végig. Négy fokozat közül

TIPPEK

- Repülj inkább Professional módban, mert bár kicsit nehezebb az irányítás, de könnyebb a célkeresztben tartani az ellenséget.
- A japán gépek jóval lassabbak az amerikai gépeknél, így ha üldözőbe veszel egy gépet, minimum a felére vedd vissza a sebességed.
- A rombolók ellen a géppuskatűz hatástalan, viszont a bombavetést és a torpedózást alaposan gyakorold be a gyakorló pályákon, mert nagyon pontosan kell célozni.
- Ha ledobtad a bombád vagy a torpedód, „War Speed"-et használva iszkolj el manőverezéssel a megtámadott hajó közeléből, mert alaposan megszórnak.
- Gyakorold be átesésből kihozni a gépedet, mert ezzel a módszerrel tudod legkönnyebben lerázni a rád ragadt ellenséget.
- Ha Arcade módban repülsz és már megközelítetted az ellenséget, ülj be a pilótafülkébe, mert onnan irányítva a gépedet olyan könnyű lesz célozni, mint Professional módban.

választhatunk, és közöttük a különbség csak abban rejlik, hogy a kapott találatoktól mennyire sérül a gépünk, illetve nekünk mennyi lövedéket kell belepumpálni az ellenségbe, mire leesik. Az alap „Rookie" fokozaton gyakorlatilag sérthetetlen a gépünk, és az ellenséget egy jól irányzott rövid sorozattal láncsóvává tudjuk varázsolni, a legnehezebb fokozatot választva ez az arány pont megfordul. A feladat megkezdése előtt, eldöntheti jük még, hogy Arcade, vagy Professional módban akarunk repülni. Nos ez egy igen érdekes része a beállításoknak. Mindenki azt gondolja elsőre, hogy az Arcade módban gyerekjáték a repülés, de ez itt nem így sikerült. Egy biztos, nekem Professional módban könnyebb volt a gépeket irányítani, ugyanis az oldalkormány mozdulatokra a gép vízszintesen (a csűrő lapátok forgatása), míg Arcade módban a tengelye körül fordult ugyanerre a kormány mozdulatra. Az is igaz viszont, hogy egy forduló befejezése után az Arcade módban ha elengedjük a botkormányt, a gép alaphelyzetbe hozza magát, míg Professional módban nem. Szerintem mindenki döntse el maga, neki hogy a könnyebb, de célra tartani Professional módban egyszerűbb. Menet közben egyébként összesen négy különböző nézőpontban repülhetünk. Az alap, amikor kissé felülről hátulról látjuk a repülőnket, ránagyíthatunk a célra, vagy beülhetünk a fülkébe (műszerfal nincs) és nézhetjük a gépünket úgy, hogy látszódjon a célpont, függetlenül attól, hogy tőlünk milyen irányban van. Ez ugyan nem helyettesíti a körbetekintést, de a semminél több. Tehát műszerfal nincs, úgyhogy ne is keressétek a műhorizontot, meg a fordulatszámmérőt, mindössze a képernyő bal felső sarkában van egy kerek valami, ahonnan leolvasható, hogy mekkora a sebesség, a magasság, mennyi másodlagos fegyver (torpedó vagy bomba) áll rendelkezésünkre, és milyen a gép műszaki állapota.



Na, kezdődhet a "vajon ki kivel van" kezdetű játék

A jobb felső sarokban egy kis kerek radaron látjuk különböző színnel jelölve a területen lévő egységeket, és a képernyő jobb alsó szélére kiírja a program az éppen kijelölt célpont nevét, típusát és a távolságát.

A feladatok teljesítése után, a gép pontozza az elért teljesítményünket, egyrészt a ráfordított idő, másrészt a megsemmisített ellenséges hajók, és repülők mennyisége alapján. A megszerzett pontokat újabb típusú repülő használatára válthatjuk be, vagy a műhelyben tuningolhatunk kicsit a jelenlegi gépünkön. Ez a fegyver lecserélésére, és a páncélzat erősítésére szorítkozik. Ha a kezdeti beállításokat elvégeztük, nem marad más hátra, mint belevágni a küldetésekbe. Induláskor az irányító közli az elsődleges és a másodlagos feladatot. Ha lezuhanunk vagy lelőnek, kezdhetjük elölről a feladatot, vagy az utolsó „Checkpoint"-tól. Említettem az Instant Action és a Missions menüpontokat. Ezekben azok közül a helyszínek közül válogathatunk, amelyeken már végrehajtottuk a feladatsort a kampányban. Van viszont még egy - talán a legszórakoztatóbb - része a játéknak, a Multiplayer mód. Itt összesen nyolc játékos lehet a levegőben, tetszőlegesen beállítva, hogy ebből mennyi a gépi ellenfél, és mennyi az ember. Játszhatunk ilyen módon hálózatban, és természetesen az interneten. A többjátékos módot választva először is el kell döntenünk, hogy a rendelkezésre álló öt különböző játék közül melyiket indítjuk. Ezek sorban: a Dogfight, amelynek a lényege, hogy mindenki lő mindenkire, és a megadott idő vagy pontlimit elérése után a gép értékeli a játékosokat. A következő a Team Dogfight, amely ugyanez, csak két csapat játszik egymás ellen. A Capture the Flag-ben meg kell szerezni az ellenség zászlóját, úgy hogy minél közelebb kell egy anyahajó fedélzete fölött elrepülni, miközben az teljes tűzerejével lő ránk, majd a zászlóval el kell jutni a saját anyahajónk fölé. A Fox and Hounds hasonlít a Dogfight-ra, azzal a különbséggel, hogy itt mindenki egy repcsire vadászik, akit a gép véletlenszerűen jelöl ki és váltogatja, hogy éppen ki a célpont. Végül a Scratch One Flat-Top célja az ellenség anyahajójának megsemmisítése zuhanó bombával vagy torpedóval. Kiegészítésként még annyit ide, hogy minden játékmódban van egy úgynevezett Pick-ups ki-be kapcsolási lehetőség, ami annyit tesz, hogy ha be van kapcsolva, akkor időről-időre megjelennek a légtérben léggömbök, melyeket kilőve különféle bónuszokat lehet felszedni (javítás, megafegyver, szuper sebesség, és egyéb ilyen nyalánkságok).

A helyem nagyon elfogyott, de még egy szót sem ejtettem a játék grafikájáról és a hangokról. Nos egy biztos, nem Far-Cry színvonalú a látvány, értem ezalatt főleg a szárazföldön és a vízen megjelenő dolgokat, viszont ami a levegőben mozog, és ott történik, az nagyon ott van a szeren. A felhők, a repülők kidolgozása, a sérült repülők füstje, a robbanások, a felrobbant repülők darabjai amint szétrepülnek, mind olyan, amilyennek lennie kell. Mindezt persze nem adják olcsón, hiszen a gépigényen is látszik, hogy kell azért vas a cucc alá, ráadásul még kényes is a videokártyára, de végül is valamit valamiért. Megy persze a játék a minimum konfiguráción is, de akkor elég sok látványbeli élmény kimarad, melyeket pedig nem véletlenül gyúrtak össze a fejlesztők.

Clemi
clemi@pc.games.hu

A REPÜLHETŐ GÉPEK

	Modell neve	Végsebesség	Fegyverzet	Maximális Repülési magasság	Hatótávolság
	P-40 Warhawk	350 mph	6x12,7 mm	31,000 ft	750 miles
	Wildcat F-4F	318 mph	6x12,7 mm	39,400 ft	770 miles
	F4U Corsair	446 mph	6x12,7 mm	41,500 ft	1,560 miles
	Dauntless	225 mph	2x12,7 mm 2x7,62 mm	25,200 ft	773 miles
	Devastator	206 mph	1xMK XIII torpedo	19,700 ft	435 miles
	P-38D Lightning	390 mph	1x20 mm 4x7,62 mm	40,000 ft	900 miles

HEROES OF THE PACIFIC NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti Heroes of the Pacific játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:
Mi a játékot fejlesztő csapat neve?
Mely történelmi eseménnyel kezdődik a játék története?
Hány többjátékos mód van a játékban, és mi a nevük?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt október 15-ig az alábbi címre várjuk: PC.GAMES - Heroes of the Pacific játék 1325. Bp. Pf.: 315.

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: P-III 1GHZ, 256 MB RAM, DVD- ROM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért csak a levegőben lévő dolgok ilyen részletesek?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

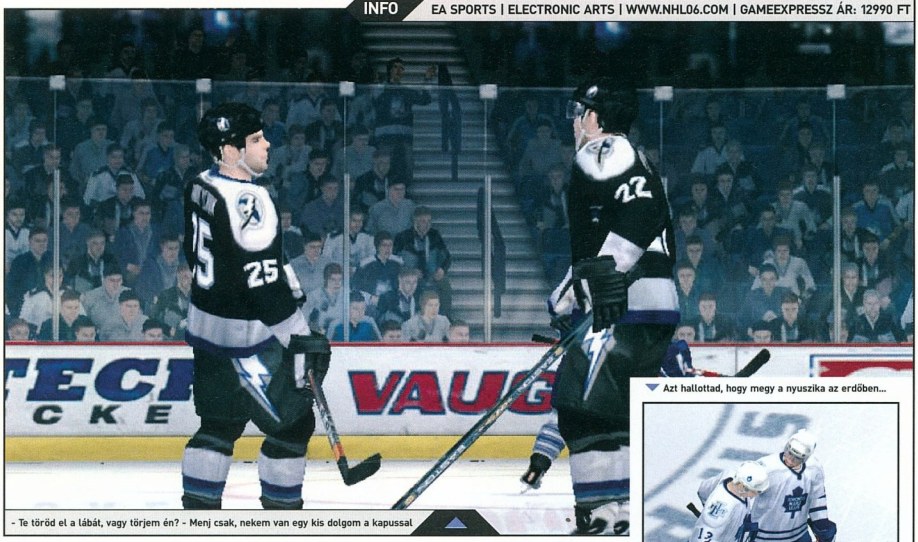
LAN/INTERNET | BATTLE OF EUROPE - **80%** DOWN IN FLAMES - **84%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **25** ÓRA

- + Kiegyensúlyozott
- + Változatos küldetések
- + Valósághű helyszínek
- + Valósághű repülők
- − Szűk látótér

75%

MULTIPLAYER 80%

INFO EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | WWW.NHL06.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 12990 FT



- Te töröd el a lábát, vagy törjem én? - Menj csak, nekem van egy kis dolgom a kapussal

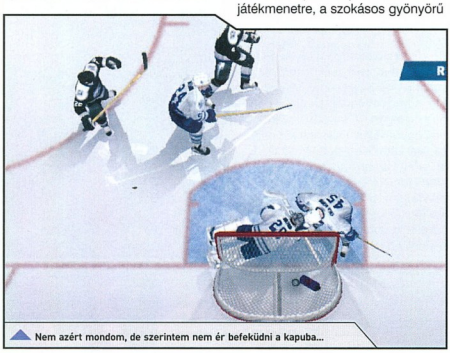
Azt hallottad, hogy megy a nyuszika az erdőben...

NHL 06

Ismét suhan a korong

A kosárlabda, azaz az NBA mellett egyértelműen a jégkorong az a sportág, amely bár Amerikában testesül meg a legprofesszionálisabb szinten, mégis hatalmas népszerűségnek örvend Európában, így hazánkban is. Az EA Sports fejlesztői ennek fényében már évek óta lelkesen készítik el minden szezonban az aktuális NHL epizódot, s persze idén sem maradunk ki a jóból, hiszen megérkezett a 06-os epizód, amelyről egyértelműen elmondható, hogy megérte rá várni.

Egészen a közelmúltig nem sokat lehetett hallani az új részről, ám lassanként csak elkezdtek szivárogni az információk. Az előzetes közlések szerint például jóval reálisabb játékmenetre, a szokásos gyönyörű grafikára, és még néhány extrára is számíthattunk. Ennek ellenére némileg pesszimistán ültem le a teszteléshez, mivel őt megelőzően a testvérjáték, a FIFA bizony erősen középkategóriás évet jósolt a többi EA játéknak is. Szerencsére azonban félelmeim alaptalannak bizonyultak, úgy látszik, jelen helyzetben nem sajnálták az ötleteket a fejlesztők.



Nem azért mondom, de szerintem nem ér befeküdni a kapuba...

A külső

Azt már megszokhattuk, hogy az NHL mindig a topgrafikás játékok sorába tartozik, s pár perc játék után egyöntetűen arra a véleményre jutottam, hogy most sincs ez másképp. Arról ugyan nem beszélhetünk, hogy teljesen újraírták volna a grafikai motort, de azért látszik, hogy fejlesztgették. Továbbra is gyönyörűek a stadionok, a jégen is szépen tükröződnek, amiknek tükröződniük kell, de meg kell említeni a közönséget is, ami itt közelről sem tűnik rondának, nem úgy, mint más esetekben (na jó leszakadok a FIFÁ-ról), maximum a némileg közönyös és ugyanabba az irányba révedő arcokra lehetne panaszom. A játékosok kinézetén sem sok újdonságot fedezhetünk fel, viszont ez többek között azért is van így, mert már az előző részekben is majdhogynem tökéletesre sikeredett a korongosok kivitelezése. Nagyon tetszettek az animációk is, a negyedek végén levonuló csapathoz mindig van néhány szava az edzőnek, aki mozdulataival is kifejezi, hogy mit gondol az eddigiekről. Grafika terén tehát minden rendben van, ha csillagos ötöst nem is, de egy csillag nélkülit megérdemelnek a srácok.

IJESZD MEG AZ ELLENT!

Érdekes utalásokat tettek a fejlesztők a hivatalos honlapon. Azt ígérik ugyanis, hogy kimondottan nehézsúlyú játékosokat is kreálhatunk az NHL 06-ban. Ennek elvileg az az előnye lesz, hogy egy sebhelyes arcú létformától az ellenfél csapatainak tagjai egész egyszerűen megijednek. Ezt sajnos én nem igazán tapasztaltam eddig, de lehet csak a fantáziám nem elég sötét. Mindenesetre az már tényleg inkább igaznak tűnik, hogy akár egy hasonmásunkat is beengedhetjük a pályára, hiszen anynyi kis apróságot állíthatunk kedvencünk arcán, hogy szinte bármilyen arcot elkészíthetünk.

IDÉN VAN SZEZON

A professzionalizmus hátránya a túlzott pénzéhség. Legalábbis az NHL-es klubok és játékosok tavaly ezt a fejtegetést bizonyították be. A két fél ugyanis összebalhézott a pénzügyi vonalon, így aztán először csak csúszott, de végül kompletten el is maradt a szezon. Ennek köszönhetően rengeteg játékos tette át székhelyét Európába, így történhetett, hogy például a Ferencvárosban is két északamerikai játékos kergette a korongot egy ideig. Idén azonban szerencsére megoldódott a probléma, így aztán végre elmerülhetünk kedvenc csapatainknak összecsapásaiban.

És a belső...

Itt viszont több meghatározó változtatás is helyet kapott. Az egyik legjobb - és legésszerűbb - az, hogy mostantól a progi figyelembe veszi játékosaink fizikai adottságait is. Ez alatt érthetjük azt, hogy míg eddig minden csapattag ugyanúgy mozgott, mostantól ez függ attól, hogy milyen felépítésű az emberünk. Ha nagydarab, megtermett, akkor nehezebben gyorsít fel, és egyértelműen nehezebben fordul meg - vagy be, míg a pehelysúlyú kollégák ezt jóval kevesebb idő alatt teszik meg. Ez persze azzal jár, hogy ezt is figyelembe kell vennünk a kezdőcsapatot illetőleg, kisseb hátulütője viszont az, hogy a „nehéz esetek" kevésbé élvezik termetük előnyét, azaz a nagyobb siklási sebességet és a meghatározóbb ütőerőt. Persze lehet, csak én nem tudtam ezt tökéletesen megfigyelni a pörgős menetek során, mert bizony szemmel láthatólag gyorsabb lett a játék, mint előtte, és ez rá is fért. Szintén kellemes újítás az irányított célzás lehetősége, ezzel némileg több gólt tudunk bepasszírozni a kapusoknak. Mikor ugyanis lőtávba érünk, a lövésgomb megnyomásával előbukkan egy kis célkereszt, amivel eldönthetjük, hogy hová is szeretnénk küldeni a korongot. Ehhez persze gyakorlás kell, mert az igazán éles szituációkban mindezt egy másodperc alatt kell megoldanunk, hiszen az ellenség védői nem fogják nyugodtan kivárni, amíg mi szép komótosan becélozzuk a háló nekünk tetsző részét. Sajnos ezzel kapcsolatban megjegyzendő, hogy mindenképpen érdemes gamepad-del játszani, mert billentyűzettel jóval nehezebb ezt megvalósítani, igaz még így is látványos eredményekre lehetünk képesek. Ja, és csak gamepad esetén tudunk egyedi mozdulatokat párosítani embereinkhez...

Habár a játékélmény nagyban hasonlít - még így is- az előző részéhez, ám az EA-s srácok néhány kis aprósággal megpróbálták ezt elfelejtetni. Ennek példája a sérülésrendszer, amely mostantól az ütközések fajtájától és erejétől függ. Tehát ha tiszta erővel belefutunk girnyó kis támadónkkal egy testes védő srác csöppet sem óvó karjaiba, akkor készülhetünk rá, hogy emberünk jóval tovább fogja az ilyen helyzeteket elemezgetni a kórházban, mint egy kisebb esésnél.

Az eredményt tekintve jobb a TB, de pofonok terén még erősíthetnek

(Persze nem minden ütközés végződik sérüléssel, leginkább csak a brutálisabbak). Maga a játékmenet amúgy kimondottan szórakoztató, megfigyelhető például, hogy az AI is sokat fejlődött, nem rohan már fej nélkül előre, és a védekezésben is jóval masszívabbnak bizonyul elődeinél.

Végül pedig még egy kis extra, kénytelen-kedvünk szerint létrehozhatunk akár egy teljesen új játékost, akár egy új csapatot, amelyet persze benevezhetünk a versengésekbe. Sőt, a játékos megkreálásánál még egyéni stílusokat is állíthatunk be, ami után jóval szórakoztatóbbá és összetettebbé válik a játék.

Hangulat

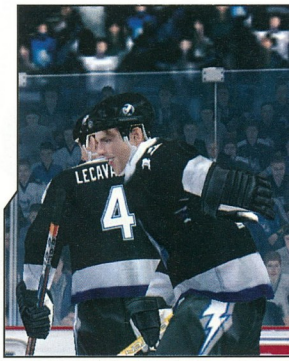
Na ez az, ami igencsak érzékelhető. Kommentátorok és közönség tekintetében eddig is jól állt az NHL, de érzésem szerint idén még jobban sikerült ezek megvalósítása. A kommentátor rendesen rajta van az akción, folyamatosan beszél, és a nagyobb góloknál bizony ő is érezhetően emelt hangulatba kerül. Nincs ez másként a közönség tekintetében sem, bár néha sokáig csak egy alapzörejt préselnek ki magukból, ám ha felpörög a játék, akkor hangos biztatással próbálják csapatukat a győzelemhez segíteni, rám mindenesetre pozitív hatással voltak, s rendesen emelték adrenalin szintemet is.

Ezzel kapcsolatban csak egy kisebb hibát figyeltem meg: néha a gólnál hiába vagyok hazai pályán, a saját közönségem fújol, igaz ez csak ritkán fordul elő. Igazság szerint azonban az ilyen apróbb hibákat leszámítva minden nagyon a helyén van. Ahogy bevonulnak a korongozók a pályára, ahogy elindul mérkőzés, s aztán perceken át felpörögve próbáljuk térdre kényszeríteni az ellenséges csapatot, teljes mértékben olyan, mintha egy tévéközvetítést látnánk, beleértve a visszajátszás kivitelezését is.

Végszóként

Értékelésem végére egyértelműen pozitív érzésekkel jutottam el. A megszokott, néha szemet kápráztató grafika mellé gyors és akciódús játék, szórakoztató játékélmény és hangulatos zenék párosulnak. Bár egetrengető újítások nem igazán kerültek be a 06-os epizódba, ám a sérülés és termet bevezetése mindenképpen jó ötlet volt. Játékmódok tekintetében ugyan szinte nincs semmi fejlődés, ám ezen a téren már úgysem nagyon lehetett sokat tenni, így aztán ez sem hatott negatívumként. Ennek következtében az NHL 06-ot könnyű szívvel ajánlhatom mindenkinek, akit egy kicsit is érdekel a jégkorong, mivel igazán színvonalas művel gazdagodhat repertoárunk.

Retee
retee@pc.games.hu



MINIMUM CONFIG: 1 GHz-es processzor, 256 Mbyte Ram, 64 megás DirectX9 kompatibilis videókártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Egy picit több újdonságot esetleg?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/**INTERNET** | NHL 2005 - **90%** | NHL 2004 - **88%**

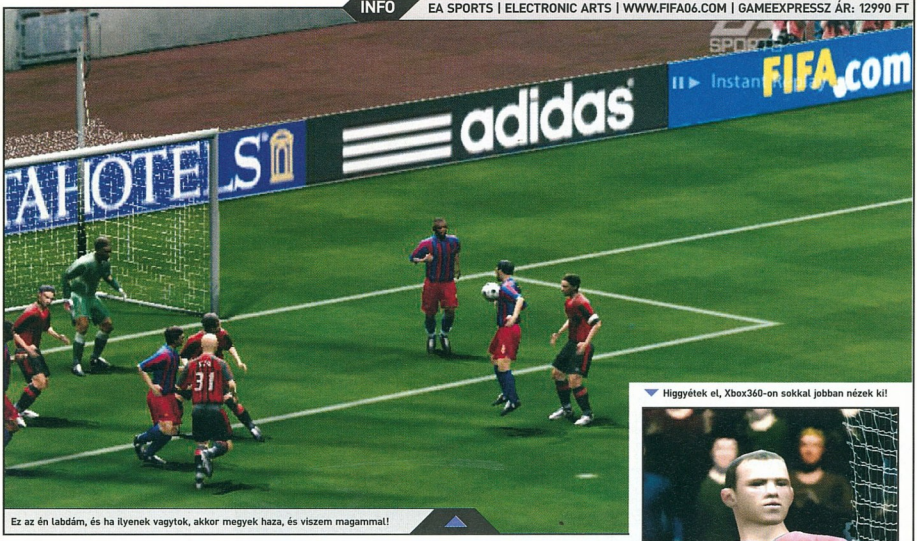
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **30** ÓRA

- Grafika
- Sérülés-rendszer
- Hangulat
- Kommentátor
- Játékmódok

91%

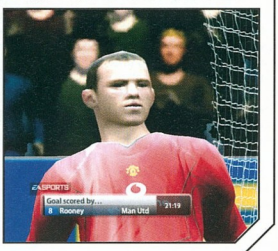
MULTIPLAYER **90%**

INFO EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | WWW.FIFA06.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 12990 FT



Ez az én labdám, és ha ilyenek vagytok, akkor megyek haza, és viszem magammal!

Higgyétek el, Xbox360-on sokkal jobban nézek ki!



FIFA 06

A labdazsonglőrök visszatérnek

Sok-sok éve már, hogy útjára indult az a FIFA sorozat, amely a 90-es évek végére abszolúte uralkodónak számított a számítógépes futball kategóriájában. Bár eleinte több riválisa is akadt, az évek - és persze az eladott példányszámok - során sorra mosta le ellenfeleit a pályáról. Mit ne mondjak, joggal tette mindezt, hiszen nem csak a marketing kategóriában emelkedett ki a többi fejlesztés közül, hanem minden másban is, elég csak a ma már kultikusnak mondható FIFA 96-ra, vagy a World Cup 98-ra emlékeznünk. Ellenfelek híján azonban a fejlesztők sem törték össze magukat a minél tökéletesebb műért, emiatt pedig a 21. század első epizódjai kimondottan gyengére sikerültek. Ekkor lépett színre egy új ellenfél.

Ez pedig jót tett a kissé megtépázott névnek, hiszen a Pro Evolution Soccer a konzolos piac meghódítása után azzal a céllal érkezett meg a PC-s vizekre, hogy itt is piacvezető helyet foglaljon el. Természetesen az EA-s srácokat sem olyan fából faragták, akik mindezt hagynák, így aztán a 2004-es és a 2005-ös példányokra már jóval nagyobb figyelmet fordítottak, aminek meg is lett az eredménye. Most pedig megérkezett a '06, amely a cég reményei szerint ismét sok-sok eladott példányt fog jelenteni. Lássuk, jól gondolják -e!

Az előzmények tekintetében érdemes megemlíteni, hogy a játék hivatalos arcai Wayne Rooney és Ronaldinho lettek, azaz az ő közreműködésükkel készítették el az új játékos-modelleket, és persze meghallgatták egyéb tanácsaikat is. Emellett beigértek nekünk egy tizenöt évet felölelő menedzser módot is, amely során akár egy kisebb csapatból is BL győztest alkothatunk, mindezt persze az átigazolási piac hatékony kihasználásával. Szintén szólt a fáma a szinte teljesen újraírt meccsmotorról, de érdemes megemlíteni azt is, hogy a tervek szerint sokkal több játékosról gyűjtöttek be valós adatokat (kinézet, stílus, stb.) és építették be a játékba, mind az eddigiekben.

Grafika és gépigény

Első látásra bizony kicsit megdöbbentem a játék megjelenésén, mivel az ígéretek ellenére igencsak felemásra sikeredett. A pályákkal semmi gond nincs: minden csillog-villog, és magától értetődően a leghíresebb stadionok pont úgy néznek ki, ahogy a valóságban is. Vegyesebbek az érzéseim a nézőkkel kapcsolatosan, messziről egész jól festenek, közelről viszont nagyon jól látszik, hogy tényleg csak festve vannak. Persze itt nem is igazán ez a lényeg. Sokkal lényegesebb a játékos-modellek megjelenítése. Nos, a készítők valóban újraírták embereinket, ám a végeredmény még véletlenül sem nyúgözött le. Kicsit olyan érzés nézni őket, mintha robotokat látnánk, hiába próbálták például a futást feldobni azzal, hogy az emberek ehhez illő kézmozdulatokat tesznek közben, velem nem sikerült elhitetni, hogy valóságos lényeket látok. A dolog azért is meglepő, mert az előző részekben sokkal jobban volt ez a rész kidolgozva.

ELFELEJTETT ANIMÁCIÓK

Bármilyen meglepő is, bizonyos részek már szerepeltek a játék korábbi verzióiban, ám az évek során sokszor érthetetlen módon kifelejtették őket az aktuális részekből. Jó példa erre az animációk bevetése. Talán a World Cup 98-ban szerepeltették először a kis átvezető videókat, a bedobásoknál, a szögeteknél és a 11-eseknél is. A WC többek között az ilyen kis részletek tökéletességei miatt került felejthetetlen státuszba, meglepő, hogy a fejlesztők ezek után jó ideig mellőzték mindezeket (legalábbis a részletesebbeket), hiszen a modernkori FIFA legnagyobb hátránya az, hogy bár az alapok rendben vannak, ám nem igazán figyelnek oda az apró részletek megvalósítására. Pedig minden miattuk lesz életszerű.

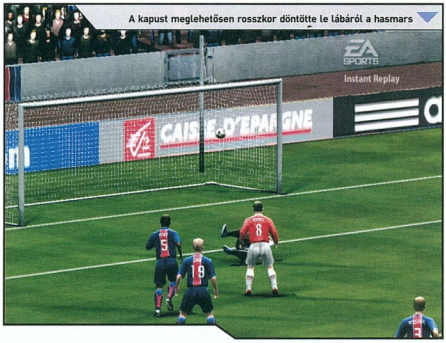
Ami azonban pozitívum, az a gépigény. Gyakorlatilag egy ugyanolyan gépen, amelyen a 2005 jól ment, ez ugyanúgy, vagy még jobban (!) fog futni.

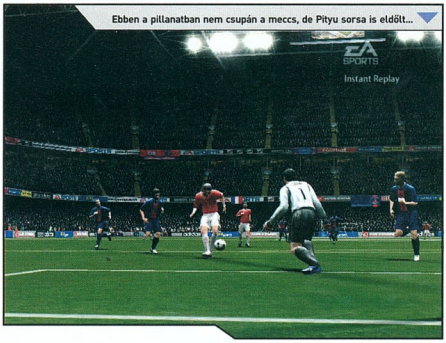
Játékélmény

Itt azért szerencsére van ok bizakodásra. Az irányítás végre tényleg szabadnak mondható, így nem kell néha dühösen szemlélnünk, ahogy játékosunk egy előre beütemezett pályán próbálja megközelíteni a labdát, ami persze egyáltalán nem a legjobb ív, és heves billentyűzetnyomkodásunk sem képes eltéríteni a szándékától. Nem mondom, hogy teljes mértékben kiiktatták ezeket a bugokat, de a '06 nyüstölése alatt találkoztam a legkevesebb ilyen típusú hibával. A másik piros pontot érdemlő fejlesztés az, hogy végre igazi meccshangulat alakul ki, sokkal életszerűbb események történnek a pályán, jobban kidolgozottak a gólhelyzetek, és főleg az AI mozgása. A gép általában meglehetősen emberszerűen irányítja övéit, nem rohan bele két hátvédbe, nem téveszt el tipikus helyzeteket, és a cselezési technikája sem olyan monoton, mint eddig. Első gólom például félig öngólnak sikerült, csatárom ugyanis egy szögletet követően hatalmas erővel fejelte a labdát a kapura, amit azonban talán még a kapus háríthatott volna, ám a gép hátvédje megpróbált belerúgni a pöttyösbe - de csak hozzáérnie sikerült. A labda pedig úgy pattant meg, ahogy azt egy igazi mérkőzésen is láthatjuk, és így került be a hálóba. De említhetném az „átvezető" animációkat is, nagyon tetszett az, ahogy a szögletet elvégző játékos még beigazította a lasztit a megfelelő helyre, de hasonló a helyzet a bedobásoknál is. Kevésbé éreztem viszont jónak a bírót, ennél már volt jobban meg alkotva a sporiri. Mindent összevetve azonban e részen nagyjából pozitívak az érzéseim, kár hogy a modellek miatt mindez kevésbé sokat nyom a latba az összképet tekintve.

Játékmódok

Továbbra is megtalálhatjuk a szokásos opciókat, azaz a barátságos mérkőzéseket, a gyakorlást és a bajnokságokat, e mellé pedig betársult a már említett karriermód. Természetesen itt nem számíthatunk egy Football vagy Total Manager szintű menedzselésre, ám arra, amire tervezték, azaz a még több játékidőre tökéletesen megfelel. Kicsit féltem tőle, hogy hasonló módon oldják meg ezt a részt, mint az UEFA Champions League 04-05-ben, de szerencsére annál mindenképpen összetettebb funkciókra számíthatunk. Nem rossz ötlet a Lounge mód bevetése sem, ide akkor érdemes betérnünk, ha többen szeretnénk játszani egymás ellen, mivel minden kis apróságot beállíthatunk a tornával kapcsolatban, és folyamatos statisztikák mellett követhetjük végig, hogy ki miben a legjobb. No és persze ha már 2005-öt írunk, akkor nem meglepő az sem, hogy online is próbára tehetjük magunkat.





„Valami van, de nem az igazi"

Talán ez a kis idézet jellemzi leginkább a FIFA 06 összképét. Mert vannak olyan részek, ahol végre komolyabb előrelépéseket is konstatálhatunk: elég csak a mérkőzésekre, vagy a játékmódokra gondolni, de mindez jóval kevesebbet ér a néhol kimondottan béna modellezés, az unalmas és megújulni képtelen kommentátor, a gyengécske bíró és a néhol feltűnő bugok mellett. Így pedig nem beszélhetünk semmi korszakalkotóról, semmi különlegesről. Csak egy olyan epizódról, amelyet véletlenül sem említek meg kultikus státuszban, ha tíz éve múlva az aktuális rész bemutatásának elején a múltat fejtegetem, de ami elég ahhoz, hogy pár hétig kellemesen elszórakozzunk.

Retee
retee@pc.games.hu

Ha az ikrek a pályára kerülnek, perceken belül kitör a balhé...

Hangok

A zenei felhozatallal kapcsolatosan nincs semmi bajom, igaz, ez a legszubjektívebb az összes értékelési kategóriát tekintve, de mivel igen sokféle stílus képviselteti magát, így biztos vagyok benne, hogy mindenki talál magának megfelelőt. Igencsak lehangolt viszont a már megszokott kommentátor-teljesítmény. Akárhogy is nézzük, ha visszalépünk az időben és kipróbálunk egy 4-5-6 évvel ezelőtti részt, tök ugyanezt kapjuk már ott is. A közvetítő kolléga löki a már megszokott - gyakran monoton - dumát, minden harmadik gólnál lemarad az akcióról, mert éppen valami lényegtelen momentumot fejteget, és csak akkor kap észbe, ha már a gólszerző ünnepelteti magát. Nem tudom, hogy miért olyan megoldhatatlan feladat az, hogy végre együtt éljen a mérkőzéssel, és ha azt látja, hogy valamelyik csatár már csak a kapussal áll szemben, legalább már akkor kapcsoljon. Kár érte..

ÉRDEKES ÉSZREVÉTELEK

Kissé meglepő az a tény, hogy míg a FIFA sorozat egyes részei kimondottan szürkére sikeredtek, addig ez abszolúte nem jelentkezik sem az NHL, sem az NBA esetében. Természetesen ott is kreáltak olyan epizódot, ami nem ért 90% feletti értékelést, ám ez igen ritka volt, s sosem történt meg egymás után kétszer. Ezek után persze nem feltétlenül kell arra gondolni, hogy a hagyományos focinak jóval kisebb marketing-értéke van, mint a jégkorongnak vagy a kosárlabdának Amerikában. De mindenesetre elgondolkodtató, hogy vajon az EA mennyire tartja fontosnak az európai piacát.

MINIMUM CONFIG: 1 GHz-es processzor, 256 Mbyte Ram, 64 megás DirectX9 kompatibilis videokártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: A fejlesztők szerint komolyan így mozognak a játékosok?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | PRO EVOLUTION SOCCER 4 - **89%** | FIFA 2005 - **89%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **30** ÓRA

- **Animációk**
- **Játékmódok**
- **Mérkőzés**
- **Játékos-modellek**
- **Kommentátor**

81%

MULTIPLAYER **86%**

INFO SYNETIC | PLAYLOGIC | WWW.WORLDRACING2.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Csak az a zöld gyep, csak azt tudnám feledni...

Direkt szélesebb az autóm, így nem tudnak leelőzni a többiek

WORLD RACING 2

Száguldás mindenek felett, mindenki előtt, mindenen keresztül.

Pontosan két évvel ezelőtt került a boltok polcaira a Synetic fejlesztő csapatának műhelyéből a World Racing, ami akkor a maga nemében gyakorlatilag egyedüli konkurenciáját jelentette a Need For Speed sorozatnak. Azok, akik akkoriban birtokba vették, és izgalmas délutánokat töltöttek vele, biztos vagyok benne, hogy alig várják a folytatást. Be kell ismernem, hogy szerény személyem azok közé tartozik, akiknek az életéből kimaradt ez a játék, most viszont kőkeményen összefutottam vele, és nem csak úgy mellékesen, hanem mint játékairól volt híres, így teljesen jogosan vártam, hogy a World Racing 2 nem csupán egy grafikai ráncfelvarrásson átesett újabb rókabőr lesz, hanem valóban szinte minden elemében új, és érdekesebb, mint az első rész volt. A várakozásom nem volt alaptalan, sőt az előző részről fellelhető információkat és a képeket átböngészve nyugodtan kijelenthetem, hogy még felül is múlta. Az, hogy miben múlta felül, annak lesz egyértelmű, aki ismerte az előző részt, aki pedig nem, az tekintse az írásomat egyszerűen egy bemutatónak egy olyan játékról, amit melegen ajánlok minden autóverseny-rajongónak.

Ha én vagyok az első, még a kocsim is velem nevet

Induláskor először is létre kell hozni egy saját profilt (bármennyi lehet belőle), ahol kiválasztjuk, hogy mi legyen a nevünk, majd átírhatjuk a rendszámtábla feliratát, és kiválaszthatjuk, hogy egyáltalán hogy nézzen ki (nem tök mindegy?) a választható 12-ből. Beállíthatjuk a nemünk, és a nemekhez rendelt 5-5 karakterből kijelölhetjük, melyiket ültetjük be a volán mögé. Na ez a másik, aminek aztán tényleg nem láttam sok értelmét, mivel a vezetőnket legfeljebb a kocsiban ülve, az ablakon keresztül láthatjuk, bukósisakkal a fején. Na mindegy, fő a tudat, hogy nem akárki vezeti a kocsinkat. Ha a profilunk kész, nézzünk szét egy kicsit a beállítási lehetőségek között. Az Options menüpont mögött összesen 5 fő beállítási lehetőséget találunk.
A Driving Options menüben a váltó működés módja (automata vagy manuál), a fék asszisztens, az Arcade Plus, és a kipörgésgátló

TIPPEK

- Ha lehet, ne a billentyűzettel irányítsd, sokkal finomabb kormánymozdulatokat tehetsz egy digitális vezérlővel.
- A kanyarokba vágódj be bátran a lehető legnagyobb sebességgel, és használd a kéziféket.
- Figyeld az út szélén lévő nyilak színét. Ha elkezd pirosodni, túl gyorsan közelítesz.
- Free Ride módban keresd fel a benzinkutakat, ott megjavítják és lemossák a kocsidat.
- Minden pályához válassz megfelelő autót. Egy sivatagi versenyen elég gáz versenyezni egy utcai tuning-géppel, és fordítva...
- Free Ride módban ne csak őrülten száguldozz, hanem nyugodtan nézz körül minden sarok mögött, hajts be mindenhová, ahová csak lehet. Sok érdekes dolgot láthatsz.
- A versenyeken ne lökdösődj, és ne szorítsd le a többi autót, és ne térj le a megadott útvonalról, vagyis ne rövidíts, mert pontlevonás jár érte.

(ASR) ki- vagy bekapcsolása választható. A Free Ride menüpont alatt a szabad vezetés körülményein variálhatunk egy kicsit. Itt szabhatjuk meg egy ötfokozatú skálán, hogy mennyire legyen szimuláció és mennyire arcade a játékstílus. Itt kapcsolhatjuk ki vagy be, továbbá, hogy legyen-e Nitro Booster (sokszor nélkülözhetetlen), sérüljön-e az autónk, és beállíthatjuk a közlekedés sűrűségét, a nulla forgalomtól a csúcsforgalomig. A Hud menüpont mögött a monitoron megjelenő információkat válogathatjuk össze, a kamera módjától kezdve, a visszapillantó tükörig. Az Audio & Video menüpont alatt a nevétől eltérően, csak a hangok hangerejét állíthatjuk, és ki vagy bekapcsolhatjuk a megszokottól eltérő eseményeket az azonnali ismétlését (néha igen zavaró tud lenni). Végül pedig a Game Controls, amely alatt tökéletesen testreszabhatjuk, hogy mivel, milyen gombokkal irányítjuk az autónkat. Érdemes itt alaposan körülnézni, mert az alapbeállítások nem biztos, hogy mindenkinek kézre állnak, és nem igazán lesz idő játék közben a billentyűzeten mellényúlkálni.

3, 2, 1, Go!

A World Racingben két játékmód létezik. Az egyik az úgynevezett karrier mód, a másik a szabad autózás. A bibi csak az, hogy a szabad autózás csak azután elérhető, miután kvalifikáltuk magunkat a versenyeken, ott elértünk valamilyen értékelhető eredményt, és megkaptuk érte a nekünk járó jutalmat. Ez a Speed Booster, ez lesz a fizetőeszköz, amellyel megvehetjük a szabad autózáshoz a kocsinkat, és kifizethetjük belőle a pályahasználati díjakat. A karrierépítés tulajdonképpen egy küldetéssorozat, mivel továbblépni csak akkor tudunk, ha az adott pályán teljesítettük az ott megszabott feltételeket. Ezek többnyire versenyek megnyerése, körök megtétele bizonyos időn belül, de olyannal is találkoztam, amikor a tesztpályán farolva-csúszva kellett bevenni minden kanyart, de anélkül, hogy kicsúsztam volna az aszfaltról, és ezzel kellett adott pontszámot összeszedni. Ezt a sorozatot egy kis bemelegítéssel kezdjük, ami tulajdonképpen három pálya egy-egy tesztautóval. Az elsőn egy Mercedes 300 SE-vel kell adott időre körbe érni, a másodikon a forgalmas Miami utcáin kell végigmenni a kijelölt útvonalon, és itt egy Mercedes 300 SL lesz a járművünk, melynek a sérülése nem érhet el egy adott szintet. A harmadik pályán, már idő- és sérülési limit is nehezíteni fogja a dolgunkat, de itt már három kocsi közül választhatunk (Mercedes 300 SL, Skoda Fabia VRS, VW Golf I GTI) és Hawaii útjain kell futnunk egy kört. Ha eddig sikeresek voltunk, következik a versenyzési jog megszerzése, a License Examination, amelyben, mint az eddigiekből sejthető, újabb köröket kell futni, de már időre, sérülési limittel, ráadásul ellenfelekkel versenyezve. Ha mindent megnyertünk, egyrészt elkezdhetjük a karrierépítést, másrészt már lesz némi Speed Booster a kasszánkban, amivel már szétnézhetünk a Free Ride menüpont mögött. A küldetéssorozatot nem részletezem tovább, mert erre itt most nincs hely, így csak annyit ide, hogy 70 küldetés, és a finálé vár ránk, ami elméletileg minimum 60 óra játékidőt jelent.

És képzeld el, azt mondta az anyósom, hogy...

Mehet mindenki, amerre lát.

A szabad autózás, azaz a Free Ride menüpont mögött négy játékmódot találunk. Az első a Simple Race, mely alatt találjuk a Default Race, a KO Race és a Waypoint Race lehetőségeket. Az első lehetőséget választva egyszerű versenyen vehetünk részt, amelyben beállíthatjuk, hogy hány körös legyen (1-30), hány ellenfelünk legyen (1-5), a többi autó ugyanolyan típusú legyen-e, mint a miénk vagy vegyesen legyenek, valamint az ellenfelek erőssége. Ezután következik a pálya kiválasztása. Négy fő területen, továbbá a tesztközpontban egyenként 30-32 pálya közül választhatunk (valójában mindenütt csak a fele, mert minden pálya végigjárható a másik irányból is) és a hockenheimi pályát, mely mindkét irányból autózható. A pályák ára változó, attól függően, hogy milyen hosszú és nehéz. A pálya kiválasztása után még kocsit is kell vennünk, de ha van elég Speed Boosterünk, könnyen úrrá lehet rajtunk a bőség zavara, ugyanis 17 gyártó több mint 90 modellje közül választhatunk, a legrégebbi legendás Mercedes 300 SLR Stromline-tól a Volkswage Golf V GTI-n át a Skoda Octavia VRS-ig. Igyekezzetek persze a pályához leginkább illő autót kiválasztani, bár jó mulatság lehet a tesztpálya beton teknőjében kipróbálni, mit tud egy VW Race Tuareg. A járgányt a kiválasztása után, ha van elég Speed Boosterünk, alávethetjük egy kis optikai tuningnak. Ez annyit jelent, hogy a kiválasztott gépet átfényezhetjük (18 szín), spéci alufelniket vehetünk rá (26 márka), és az alapszínre 22 különböző extra díszítést vehetünk. A KO Race tulajdonképpen ugyanazokon a helyszíneken és kocsikkal zajlik, mint a Default Race, azzal a különbséggel, hogy a körök száma fixen négy, és itt csak a győztes kap jutalmat, ráadásul minden körben kiesik az utolsó, úgyhogy nem ajánlatos lemaradni, mert nincs lehetőség a következő körben behozni a hátrányt. A Waypoint Race-t választva még szűkösebbek a lehetőségeink, mivel itt mindössze 21 pálya közül választhatunk, de azt hiszem ez is éppen elég, mivel van közöttük nem egy, amely rendesen meg tud bárkit izzasztani. Ezt választva gyakorlatilag kaputól kapuig kell időre megtenni egy útvonalat, mely sokszor árkon-bokron át vezet, úgyhogy ajánlatos ide valami dögös terepjárót választani. A Test Drive, mint az a nevében is benne van, egy tesztvezetés sorozat, amelyben korlátlanul kipróbálható az összes autó, egy adott versenypályán, egy városi útvonalon, és egy tereppályán. A Split Screen végül is egy multiplayer mód, ami jelen esetben azt jelenti, hogy ketten játszhattok egyszerre egy osztott képernyőn, de ezt sajnos nem állt módomban kipróbálni. Végére hagytam a legérdekesebb menüpontot, amely a Joy Ride ne-

Lehet, hogy én vagyok az utolsó, de a csajok az én verdámra buknak

vet kapta. Ezt választva valamennyi helyszínen, az összes lehetséges autóval, teljesen szabadon autózhattok minden megkötés nélkül. Nincs verseny, nincs időlimit, büntetlenül lehet garázdálkodni az utcákon, bolyongani a hegyek között, száguldozni a tesztpályán. Ha kifogy a benzin, vagy kezd a kocsi leamortizálódni, elég megállni egy benzinkútnál, és a megfelelő mennyiségű Speed Booster fejében pillanatok alatt tele a tank, és sérülésmentes

PC Dome online shop
shop.pcdome.hu

hamarosan...

Black & White 2	11990 Ft
Boiling Point (H)	9990 Ft
Dungeon Siege II	9990 Ft
FIFA 06 (H, DVD)	12990 Ft
Need for Speed: Most Wanted	12990 Ft
Rome TW: Barbarian Invasion	7490 Ft

akciós áron

Armies of Exigo (H)	3990 Ft
Call of Duty (GotY)	3990 Ft
Divine Divinty	1290 Ft
Hidden & Dangerous 2	1990 Ft
Rome Total War	6990 Ft
Syberia (H)	1490 Ft
TOCA Race Driver 2 (DVD)	2490 Ft
UFO: Aftermath CE + póló (H)	1990 Ft

aktuális ajánlat

Gothic 2: Night of the Raven	3990 Ft
MotoGP 3	9990 Ft
NHL 06 (DVD)	11990 Ft
Rollercoaster Tycoon 3 Soaked!	5990 Ft
Sacred Underworld	3990 Ft
Scrapland (H)	5990 Ft
The Sims 2: Éjszakák (H)	7490 Ft
Worms 4 Mayhem	9990 Ft

11990 Ft

9990 Ft

9990 Ft

3990 Ft

3990 Ft

2490 Ft

5990 Ft

5990 Ft

7490 Ft

9990 Ft

shop.pcdome.hu

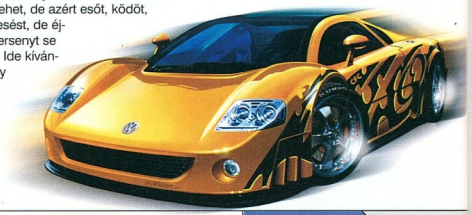
A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t. (H) = Magyar nyelven. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

lesz az autó, ha pedig a sok sártól már nem látszik a fényezés, elég belehajtani egy vízmosásba, vagy begurulni egy autómosóba, és látványosan megtisztul a járgányunk.

A szemünk, a fülünk és a kezünk. A játék irányítása vagy a billentyűzettel, vagy a gameportra illetve az USB-portra kötött bármilyen játékvezérlővel történhet. Szerencsére az irányítás teljesen testreszabható, mint azt az elején már említettem, így ha van elég gomb a kormányon, vagy akár egy jó joysticken, még az index is egy eszközön lehet. Annyit biztosan kijelenthetek, hogy billentyűzettel nem az igazi, annál még egy joystick is jobb. Menet közben folyamatosan látjuk a monitoron a verseny állását, a kocsink sebességét, fordulatszámát, és ha használható, akkor a Nitro Booster mennyiségét, valamint a pálya térképét, rajta a többi autóval. A játék grafikája ugyan nem üti meg egy FPS színvonalát, de ennek ellenére egy szavunk sem lehet. A hatalmas, egyenként több mint 6 négyzetkilométeres területek, amelyeken korlátlanul barangolhatunk, gyakorlatilag önálló életet élnek. Az autók az utakon és a városban jönnek-mennek az utcákon, attól függően, hogy milyen sűrűre állítottuk a közlekedést, bár a csúcsforgalom, és az alacsony között nincs túl nagy különbség, és az egész kicsit kihaltnak tűnik. Az égen időnként repülők, helikopterek húznak el a fejünk felett, a szembejövők fénykürttel adják tudtunkra, ha az ő sávjukban vagyunk, a kocsink látványosan törik egy-egy ütközés után. Ha egy pályán többször próbáljuk teljesíteni a feladatot, két futam között is változik a nap állása, máshová esnek az árnyékok, sőt akár szürkület is lehet, de azért esőt, ködöt, meg hóesést, de éjszakai versenyt se várjatok. Ide kívánkozik egy mondat a játék fizikájáról. Ha csak annyit mondok, hogy nem szimulátor, hanem arcade, érteni fogjátok, mire gondolok. Hatalmas repülések, valószerűtlen borulások, kisodródások, óriási ütközések, és a kocsi megy tovább. Le lehet azért amortizálni a gépet úgy, hogy feladja a küzdelmet, de ahhoz igencsak nagyokat kell csattani - szándékosan. A hangok úgy jók, ahogy vannak, bár néha a menet közben hallható zene elnyomja még a motorhangokat is, de a számok tényleg nagyon jók, és ha úgy tetszik, halkabbra tudjuk venni. Összefoglalva, a szimulátor-rajongók biztos húzni fogják a szájukat, de akik szeretik az arcade autós játékokat, azok nem fognak csalódni.

Clemi
clemi@pc.games.hu

60-as táblám már van otthon, még egy 90-est kellene szerezni



MINIMUM CONFIG: PIV 1,8 GHz, 256 MB RAM, GeForce 3, vagy Ati Radeon 8500, 1,7 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Hová tüntek az emberek az utcákról?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | MB WORLD RACING - **80%** | NEED FOR SPEED - **90%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **30** ÓRA

- Sok pálya és autó
- Hatalmas területek
- Jó konfigurálhatóság
- Nincsenek emberek
- A fizika valószerűtlen

MULTIPLAYER **88%**

84%

Útmutató a játékok világában:

CD GAMES

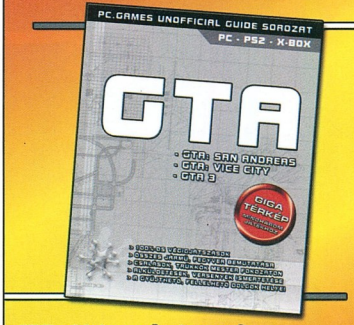
CODENAME:
PANZERS
PHASE TWO
MEGAGUIDE

Végigjátszások, Guide-ok:
Battlefield 2, Bloodrayne 2
Panzers: Phase Two, Psychotoxic
The Bard's Tale, Echo: SotLC
Rising Kingdoms
The Settlers: HoK kiegészítő
és még sok minden más...

Teljes stratégiai játék:
EARTH 2150: LOST SOUL

Kapható az
újságárusoknál
dupla terjedelemben!

GTA GUIDE



188 oldalas, részletes
GUIDE a 3 játékról

Mindenre kiterjedő
végigjátszás, elemzés

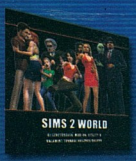
Hatalmas, A/2-es
térkép a játékokhoz

Megrendelhető: 06-1-379-7989

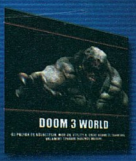
THE WORLD SOROZAT

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK
ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!

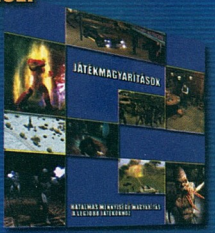
HALF-LIFE 2
WORLD



SIMS 2
WORLD



DOOM 3
WORLD



JÁTÉK MAGYARÍTÁS v3
(FRISSÍTETT DVD-S VERZIÓ!)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK: BF 1942 WORLD - CALL OF DUTY WORLD
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD
UNREAL WORLD (2 CD) - HALF-LIFE WORLD (2 CD) - JÁTÉKKÉSZÍTÉS
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - MOHAA WOLRD
BATTLEFIELD VIETNAM WORLD - GTA: VICE CITY WORLD

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s és DVD-s kiadványok: 1799 Ft

MEGFIZETHETŐ VIDEÓKÁRTYÁK JÁTÉKOS SZEMMEL **98**

ELMÉLET - TECHNOLÓGIA

90 **HARDWARE NEWS**
Rajta tartjuk ujjunkat az informatika ütőerén.

92 **PIACI KÖRKÉP**
Ami az elmúlt hónap óta változott a főbb hardver összetevőkben.

102 **AMATŐR FEJLESZTŐK PARADICSOMA**
Eme kis iromány megjelenésének apropóját az szolgáltatja, hogy a világ egyik legismertebb és legsikeresebb fejlesztőcsapata, az engine-gyáros id Software, a programozózseni John Carmack nyomására történelmi lépésre szánta el magát: az eddig drága pénzekért licencelhető, és rengeteg nagysikerű játék mozgatórugójaként ismert Quake3 engine-t teljesen ingyenessé tette.

106 **OPTIKAI TUNING SZÁMÍTÓGÉP MÓDRA**
A moddingolásnak két fajtája létezik, míg előbbi a már meglevő, készen, a boltban kapható szabvány házak átfaragását jelzi, addig az utóbbi a sokkal nagyobb kreativitást igénylő, egyedi házak építését. Jelen írásunkban elekapirgálunk a „hagyományos" moddingolás rejtelmeibe.

GYAKORLAT - TESZTEK

89 **BILLENTYŰS-JÁTÉKOS...**
Az utóbbi időben egyre-másra jelentenek be a számítógépes perifériákat gyártó cégek kifejezetten játékosoknak készült hardvereket. Cikkünk alanya az Ideazon terméke, mely a Zboard nevet kapta.

94 **CHILI MULTIMÉDIÁS CUCCOK**
A Yamada két újabb, most éppen Chili márkanéven futó hordozható DVD lejátszóját néztük meg közelebbről.

96 **MINDENTUDÓ INNO MÜTYÜRÖK**
Az Inno nem csupán videokártyákat, de számtalan érdekes, és hasznos kütyüt is gyárt. Megvizsgáltunk ezek közül két média lejátszót, egy USB-s minidrive-ot és egy FireWire alapú médiakártyát.

98 **MEGFIZETHETŐ VIDEÓKÁRTYÁK JÁTÉKOS SZEMMEL**
Míg az előző számainkban leginkább a felsőkategóriás - és egyben meglehetősen borsos árú - kártyákkal foglalkoztunk, mostani számunkban az alsó-közép, és a közép kategóriájú, azaz a leginkább megfizethető árú kártyák közül veszünk néhányat górcső alá.

KONFIG AJÁNLÓ

A JÖVŐ - HIGH END

CPU - Intel P4 3.4 Ghz - Zalman 7700 hűtő **52 000 Ft**
ALAPLAP - Abit AL8 Pro Socket LGA775 RAID **30 000 Ft**
RAM - 4x 512MB 667MHz DDR-II RAM **38 000 Ft**
VGA - InnoVision GeForce 6800 GT 256MB **63 000 Ft**
HDD - 2x80GB Western Digital SATAII **18 000 Ft**
DVD-RW - Pioneer DVR110D DVD-RW DL **10 000 Ft**
HÁZ - Chieftek 410W tápegység **21 000 Ft**
EGYÉB - Billentyűzet, egér **3 000 Ft**
ÖSSZESEN: 235000 Ft + ÁFA

A JELEN - MEDIUM

CPU - AMD Athlon 64 3000+ Venice, hűtővel **28 000 Ft**
ALAPLAP - Abit AN8 Ultra Nforce4 **24 000 Ft**
RAM - 2x 512MB 400MHz PC3200 DDR RAM **18 000 Ft**
VGA - InnoVision GeForce 6800 GT 128 MB PCIe **28 000 Ft**
HDD - 80GB Hitachi 7200rpm S-ATA II **11 000 Ft**
DVD-RW - Pioneer DVR110D DVD+RW DL **10 000 Ft**
HÁZ - Asus TA-210 360W tápegység **13 000 Ft**
EGYÉB - Billentyűzet, egér **3 000 Ft**
ÖSSZESEN: 135000 Ft + ÁFA

A MÚLT - MINIMUM

CPU - Intel Celeron 2800D LGA775 hűtővel **16 000 Ft**
ALAPLAP - Gigabyte GA-8I915G DUO LGA775 **18 000 Ft**
RAM - 512MB 400MHz PC3200 DDR RAM **9 000 Ft**
VGA - InnoVision GeForce 6600 128MB PCIe **18 000 Ft**
HDD - 80GB Hitachi 7200rpm S-ATA II **11 000 Ft**
DVD ROM - LG 16x DVD ROM **4 000 Ft**
HÁZ - Codegen 300W tápegység **6 000 Ft**
EGYÉB - Billentyűzet, egér **3 000 Ft**
ÖSSZESEN: 85000 Ft + ÁFA

BILLENTYŰS-JÁTÉKOS...

...avagy klaviatúra kicsit másképp.

Az utóbbi időben egyre-másra jelentenek be a számítógépes perifériákat gyártó cégek kifejezetten játékosoknak készült hardvereket. Ez a trend egyre gyorsul, egyre szélesebb a választék, lassan már kifejezetten lanpartiszéket is kapni... Na jó, azért ennyire még nem fajult el a dolog (bár ha valaki ilyesmit talál, nyugodtan oszsza meg velem, egy teszt erejéig szívesen ráteszem a pihe-puha mázsámat...).

A piac egyre nagyobb, a kis gémörpalánták szinte mindent megvesznek/megvetetnek maguknak, ezt felismervén a billentyúpiacot sem kerülte el az „eljátékosodás". Egyre több gyártó termékkínálatában találunk kifejezetten e célból készült termékeket. A mai alanyunk az Ideazon terméke, mely a Zboard nevet kapta.

A hardver

A doboz, mint ahogy a legtöbb hasonló céllal készült terméknél, itt is a már bevált fogásokat követi. Csicsás, már messziről hirdeti a tartalma rendeltetését. Kinyitva több szempontból is szokatlan kép fogad. A billentyűzet 2 részből áll, egy alaprészből, amely tartalmazza az érzékelőket, illetve egy 3 részből álló, összekapcsolt, összehajtható „gombsorból". A dobozban találhatunk kétféle gombsort is, az egyik a szokványos billentyűkiosztással rendelkezik, a másik pedig egy jelentősen módosított, kifejezetten játékos igényekhez szabottal. Ezen kívül mellékeltek egy csuklótámaszt is, amelynek nagy hasznát vehetjük gépelésnél.

A gamer rész, mint ahogy a képeken is látható, az első harmadában a QWEASD billentyűk köré épül. Ezek a gombok jóval nagyobbak, mint a többi, ezek az alap irányító billentyűk (mint ahogy ezt már megszokhattuk az FPS-ekben). Ezek köré csoportosulnak a fegyverváltó, a különböző mozgási (guggolás, ugrás stb.), illetve a játék közbeni legszükségesebb funkciók (briefing, console stb.). A gombok a konzolok kontrollerein felhasznált anyagból és elgondolásból készültek, lekerekített, picit domború formájúak.

A második, illetve harmadik részben található a klaviatúra rész, melyen a normál billentyűzetek numerikus pad nélküli verzióját próbálták installálni. Ez hagy némi kívánnivalót maga után, ha valaki ezen a kiosztáson szeretne gépírni, készüljön fel a legrosszabbra. A gombok a hajlat miatt nem úgy vannak elhelyezve, mint azt az ember gondolná. De jobb esetben ezt a gombsort úgyis csak játékra használjuk, ugyanis a dobozban megtalálható másik példány már az alapkiosztást követi.

Felül találhatunk multimédiás billentyűket is, amelyekkel a különböző médialejátszó szoftvereket irányíthatjuk könnyen és gyorsan. Ezek mellett 8 különböző gomb helyezkedik, melyek a mindennapi munkát könnyíthetik meg, a driver segítségével különböző parancsokat programozhatunk rájuk.

A billentyűzet elektronikája egyszerre 8 különböző gombnyomást bír érzékelni. Hogy miért is fontos ez? Általában a gyengébb minőségű, olcsóbb példányok (de például az egyik neves gyártó drágább példánya is, saját tapasztalat...) egyszerre 3-4 lenyomást már nem érzékelnek megfelelően, valamelyik gombnyomás lemarad. És ez ugye egy bonyolultabb kombónál igen érzékenyen érintheti a játékos lelki világát, sőt néha a billentyűzet hardverét is... Több olyan embert is ismerek, aki ezen okból kifolyólag teljesen beteg beállításokkal játszik (pl. bal egérgomb az előre, a W pedig a lövés... Ugye Piro' ? :).

A szoftver

A billentyűzet USB-porton keresztül kommunikál gépünkkel, itt jegyezném meg, hogy ha lehet, akkor ne USB-hubon keresztül használjuk, ugyanis nálam ilyen használat mellett az eszköz szoftvere nem volt hajlandó elindulni.

A mellékelt driver CD-t telepítve, hűen a termékhez egy színes-szagos gyorstalpaló alatt elsajátíthatjuk a billentyűzet kelezését, a gombsorok cserélyét (nem egy ördöngös mutatvány, szerencsére teljesen kézenfekvő a művelet). Egy restart és a szoftver elindítása után kiválaszthatjuk, hogy milyen játékkal szeretnénk használni, ugyanis csak előre definiált kiosztások közül választhatunk, és sajnos a lehetőségek elég szegényesek, csak a legnagyobb nevek szerepelnek. Mindenképpen elfért volna egy egyéni mód is, ahol a gombokhoz saját magunk rendelhettük volna hozzá a funkciókat, úgy ahogy azt a 8 gyorsbillentyűnél is megtehetjük.

Sebaj, marad a játékban való konfigolás, szerencsére a játékgombok alá fel van tüntetve a betű is, amelyhez tartozik.

Konklúzió

A mindennapi használat során teljes megelégedéssel használtam a billentyűzetet, offline játékokban is megfelelő volt. Az egyetlen problémám a kiosztással csak a jól bevált, napi szinten üzött játékomnál jelentkezett, ahol minden egyes mozdulat megszokott, be van gyakorolva a normális kiosztásra, és war közben nem egyszer félrenyúltam a túl nagy gombok miatt, ez néha a csapattársak életébe is került. Úgyhogy onnantól fogva azt a játékot csak a sima klaviatúrával játszottam, a teszt ideje alatt nem lett volna időm a beidegződéseken változtatni. Ez persze csak velem van így, ha valaki beruház egy ilyen billentyűre, és megszokja, utána a sima kiosztás lesz neki játék közben furcsa.

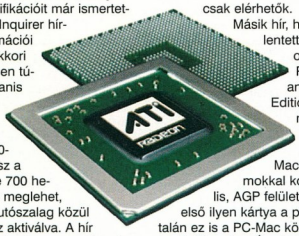
Ezzel még nincs vége, ugyanis nálunk csak az alapmodell járt, ezen kívül még számos gombsor kapható hozzá, több nagy játékra kihegyezve. Ezek megtekinthetőek a *www.zboard.com* honlapon, ahol akár rendelhetünk is magunknak egy nekünk tetsző példányt. Apropó rendelés. Az alapmodell bruttó kiskereskedelmi ára 12.500 Ft. Mindenki maga dönti el, mennyit ér meg neki egy profi billentyűzet ...

gyvi
gyvi@pc.games.hu

Az Ideazon Zboardot a Magnew Kft. bocsátotta rendelkezésünkre. Köszönjük!

ATi hírek

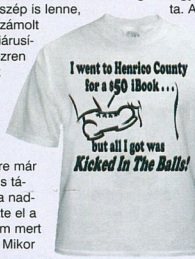
Az elmúlt szám óta sok minden történt az ATi háza táján. Legfőbb téma továbbra is az R520 maradt, melynek várható speifikációit már ismertettem. A The Inquirer hírportál információi szerint az akkori adatok erősen túloznak, ugyanis gondok adódtak a gyártásnál, így csak 500-600 MHz lesz a GPU órajele 700 helyett, s az is meglehet, hogy a 24 futószalag közül csak 16 lesz aktiválva. A hír szerint még így is versenytársa lehet az nVidia GeForce 7800 GTX-nek, bár ez valószínűleg csak az első teszteléskor derül ki. A bejelentés október legelejére várható, de a megjelenés után jó ideig csak korlátozott számban lesznek csak elérhetők.



Másik hír, hogy bejelentették a Radeon 9600 Pro PC and Mac Edition kártyát, mely mind a PC-s, mind a Mac-es platformokkal kompatibilis, AGP felületű. Ez az első ilyen kártya a piacon, s talán ez is a PC-Mac közeledés egyik állomása. Ára 199 dollár körül fog alakulni.

Olcsó iBook akár emberélet árán is?

Az egyesült államokbeli, virginiai Henrico megyében az egyik elit iskola leselejtezte ezer iBook számítógépét, s ezeket 50 dolláros árért hirdette meg. Ez eddig szép is lenne, de senki nem számolt azzal, hogy a kiárusítás napján 12 ezren fognak a kapuk előtt állni. Az előrelátóbbak már éjszaka elfoglalták helyüket a sorban, így reggelre már komoly tumultus támadt. Volt, aki a nadrágjában végezte el a dolgát, mert nem mert a sorból kiállni. Mikor megnyílt a kapu, mindenki a másikat eltiporva igyekezett a gépek közelébe jutni. Volt, aki miután nem látott esélyt gyalog, autóval tört magának utat, volt aki a fogait, vagy kempingszékét használta. A rossz szervezést jellemzi, hogy mindössze öt rendőr biztosította a helyszínt. Miután megérkezett az erősítés, helyre állt a rend, de addigra 17 könnyű és 4 súlyos sérült maradt a földön, volt olyan anyuka, akinek a gyerekkocsiját is széttörte a tömeg, szerencsére a baba megúszta.

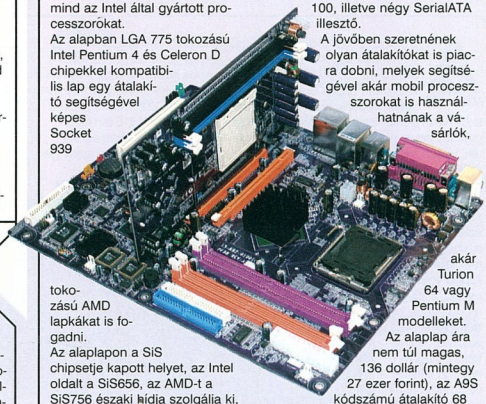


Mise iPodon?

Az év elején beinduló, az iPod-hoz kapcsolódó podcasting „mozgalom" nem csak az amatőr és profi rádiósok figyelmét keltették fel, hanem többek között az egyházakét is. A mai rohanó világban sokak nem érnek rá misére vagy istentiszteletre járni, ezekhez az emebrekhez szeretnék a lelkipásztorok, papok a „godcasting" segítségével eljuttatni az Úr üzenetét. Melissa Rogers valláskutató szerint a hívók és az egyházak magatartása érthető, így próbálnak alkalmazkodni. Tim Hohn lelkész minden héten két negyed órás műsort készít, melyet a hívek bármikor letölthetnek és meghallgathatnak. Elmondása szerint mintegy 6000 állandó hallgatója van, és az egész világból kap visszajelzéseket, nem csak Amerikából. Augusztusban az egyik amerikai podcast oldalon már közel ötszáz vallási tartalmú „sugárzó" volt elérhető, s ennél valószínűleg jóval többen lehetnek.

Megjelent az első AMD-Intel kombó alaplap

Pár hónapja már csiripelték a verebek, hogy az ECS konyháján egy fazékban igen furcsa dolog fő. Most meg is jelentették végre a PF88 jelzésű alaplapjukat, mely a piacon elsőként támogatja mind az AMD, mind az Intel által gyártott processzorokat.
Az alapban LGA 775 tokozású Intel Pentium 4 és Celeron D chipekkel kompatibilis lap egy átalakító segítségével képes Socket 939 tokozású AMD lapkákat is fogadni.
Az alaplapon a SiS chipsetje kapott helyet, az Intel oldalt a SiS656, az AMD-t a SiS756 északi hídja szolgálja ki, déli hídként mindkét platform a SiS965 jelölésű chipet használja. A Pentiumokhoz maximum 4 GB DDR2-667 memóriát támogat, míg az Athlonokhoz ugyan ennyi DDR400-ast.
Helyet kapott még egy PCI Express x16, PCI Express x1, és három PCI bővítőhely, Ultra ATA-100, illetve négy SerialATA illesztő.
A jövőben szeretnének olyan átalakítókat is piacra dobni, melyek segítségével akár mobil processzorokat is használhatnának a vásárlók, akár Turion 64 vagy Pentium M modelleket.
Az alaplap ára nem túl magas, 136 dollár (mintegy 27 ezer forint), az A9S kódszámú átalakító 68 dollár (14 ezer forint).



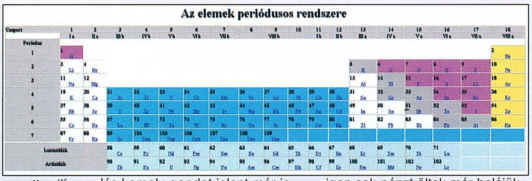
Újdonságok a Logitechtől

Annyi új terméket jelentett be a svájci Logitech, hogy csak kapkodtam a fejem. Az elmúlt hónapban legalább három alkalommal jelentek meg hírek újabb egerekről, billentyűzetekről.
Egyik nagy újdonság a G-család, melyet direkt a játékosok rétegének fejlesztettek ki. Ide tartozik a G5 és G7 rágcsáló, melyek 2000 DPI felbontású lézeres érzékelővel lettek felszerelve. Nem csak a letapogatott felület nagysága lesz ezáltal hatalmas, hanem ezek az első olyan Logitech egerek, mely kihasználják az USB-csatlakozás adottságait, és nem 60-125 Hz-en üzemelnek (másodpercenként ennyi jelzést küldenek a gépnek), hanem 500-on. A hardcore gamerek eddig segédprogramokat használtak ekkora sebesség eléréséhez, mostantól erre nem lesz szükség.
A G15 billentyűzet LCD-kijelzővel és 18 programozható gombbal van felszerelve. A kapott programmal kedvünk szerint állíthatjuk a kiírandó adatokat, játékokban ez segítséget jelenthet (lőszer, állás, idő).
Bemutatták az MX610 egeret is, mely vezeték nélkül, 2,4 -es frekvenciájú rádiókapcsolaton át kommunikál a éppel, nem csak adatot küld, hanem fogad is. A rajta lévő kijelzők segítségével értesülhetünk arról is, ha új levelünk érkezett vagy üzenetet kaptunk például MSN-en. Bővebben remélem majd egy teszt formájában informálódhattok később róluk.

Megtalálták a szilícium utódját?

A kormányzati és vállalati pénzekből finanszírozott koreai Electronics and Telecommunications Research Institute (ETRI) bejelentette, hogy igazolták a Mott-szigetelők használhatóságát ipari területen. Ezek olyan fémek, melyek nem vezetik az áramot, ugyanis az elektronok szintjén fellépő taszító erő olyan erős, hogy megakadályozza azok szabad áramlását. Nevil Mott 1949-ben azt állította, hogy magas feszültség hatására ezek az anyagok is vezetőkké vállhatnak.

Most ezt bebizonyították, s képesek oda-vissza elvégezni az átalakítást. Ez igen fontos a számítástechnikai ipar számára is, hisz így lehetővé válhat az akár 5 nanométeres gyártástechnológia kivitelezése is. A jelenleg használt szennyezett szilícium ekkora miniatürizációra szinte használhatatlan, valamint a fellépő szivárgási áram és az elenállás miatt keletkező hőtermelés komoly gondot jelent már jelenleg is.



Természetesen a mostani technológia határait mind inkább ki szeretnék terjeszteni a vállalatok, hisz igen sok pénzt öltek már beléjük, de elemzők szerint az évtized végéig mindenképp kimerítik a lehetőségeket, és alapanyagot kell váltaniuk.

Egyszer használható hitelkártya

Sokan vannak úgy még a mai napig is, hogy nem merik használni hitelkártyájukat internetes vásárlásokkor, előfizetésekhez, mert félnek, hogy adataik kiszivárognak, és esetleg mások is hozzáférhetnek majd számlájukhoz.

Az egyik ír bank erre keresett megoldást, és véleményük szerint ez az egyszer használatos hitelkártya volna. Az ügyfél 20-350 euró közti összegért válthatna ki ilyen kártyát, melyet ugyanúgy használhatna boltban vagy interneten, mint a hagyományos modelleket. Annyi különbséggel, hogy ezt egy fizetés után kidobatja, mert a kártya letiltódik, és mehet kulcstartónak, vagy a szemétbe. A 3V Transactions Services által kifejlesztett fizetőeszközt már használják a szigetországban, és előreláthatóan másfél éven belül további 13 államban vezetik be, többek között Hollandiában, Spanyolországban, Romániában, Lengyelországban, Ausztriában és Csehországban is. Az ötlet, ha beválik, még tovább terjedhet, ám kérdéses, hogy a hamisítók mennyire lesznek ügyesek, s nem fogják-e a pénzhez hasonló módon ezeket is lemásolni.

Jönnek a 19"-os notebookok?

A 17"-os laptopok már jelentős mérettel rendelkeznek, s igazából, aki könnyű notit akar, nem választ 15"-nál nyobbat. Néhány gyártó mégis merész lépésre szánta el magát: 19"-os hordozható számítógépeket fejlesztenek. Mind a Dell, mind a Samsung háza tájáról érkeztek ilyen hírek, az utóbbi modelljéről pár adatot is ismerünk.

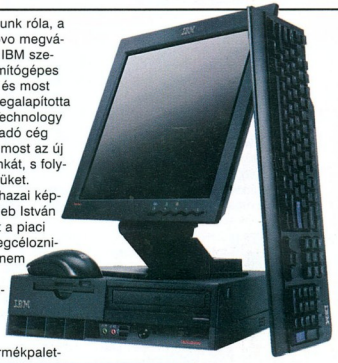
A nagyméretű LCD-panel leválasztható lesz, utánvilágítási ideje nagyon jó, 10 ms. Kontrasztaránya 600:1, felbontása maximálisan 1680 x 1050 pixel, fényereje 280 cd/m2. Ezek a tulajdonságai egy asztali monitoréval teszik egyenrangúvá.

Processzorát valószínűleg az Intel, videokártyáját pedig az nVidia szállítja majd.

A nagyméretű gép teljes egészében helyettesítheti asztali vetélytársait, bár kérdéses, hogy a nagy panel energiaszükséglete miatt mennyit bír majd akkumulátorról üzemelni, valamint súlya is bizonyára tekintélyes lesz. Ára és megjelenési ideje még ismeretlen.

A Lenovo már itthon is

Mint hírt adtunk róla, a kínai Lenovo megvásárolta az IBM személyi számítógépes üzletágát, és most Magyarországon is megalapította képviseletét Lenovo Technology Hungary néven. Az eladó cég egykori alkalmazottai most az új vállalatnál kaptak munkát, s folytathatják tevékenységüket. Elsődleges célként a hazai képviselet vezetője, Gottlieb István kiemelte, hogy azokat a piaci szegmenseket kell megcélozniuk, melyeken az IBM nem volt jelen, például a magánszférát és a kisvállalatokat.



Jövőre valószínűleg már forgalmazni fogják a Lenovo teljes termékpalettáját, a tenyérgépeket és mobiltelefonokat is. A kínai cég még 5 évig jogosult az IBM márkaneveinek használatára, tehát még jó ideig a megszokott kínálatból válogathatunk.

HD-DVD-Blu-ray kombó

Továbbra sincs megegyezés a HD-DVD és a Blu-ray technológia mögött felsorakozó szövetségek között. A kezdeti barátságos viszony elfajult, így valószínűleg mindkét formátumú média piacra fog kerülni. Így gondolja ezt a Toshiba is, melynek vezetői szerint a megoldás a mindkét szabványt támogató meghajtókban rejlik, hasonlóan a DVD- és + esetéhez. Ez azért is tűnik jó megoldásnak, mert minkét oldalnak megvannak a maga gyengéi és erősségei. A HD-DVD biztosan olcsóbb lesz a versenytársnál, mert előállítható a mai, DVD-gyártók által használt sorokon is. A Blu-ray viszont a jóval nagyobb tárolókapacitás miatt számíthat népes vásárlókörre. Az elemzők szerint legalább 5-10 évig piacon lesznek, lesz idő eldönteni, melyik a jobb.

Chieftec tápegységek

A tápegység alapvetően befolyásolja a számítógép megbízhatóságát, így nem mindegy, hogy milyet vásárolunk, főleg manapság, amikor a gépek áramfelvétele egyre nagyobb. A teljesítmény növekedésével sajnos a hőtermelés is emelkedik. Azért, hogy ez ne okozzon gondot, megfelelő hűtésről kell gondoskodni. Erre három módszer van:

- nagyobb teljesítményű ventilátor - közepesen hatásos és ráadásul hangos megoldás
- több ventilátor beépítése - hatásos megoldás, gondos tervezés mellett csak minimális zajnövekedéssel jár
- nagyobb átmérőjű ventilátor beépítése - hatásos megoldás, mivel zajnövekedés nélkül lehet a szállított levegő mennyiségét növelni.

A Chieftec új szériája az utóbbi módszert követi, azaz az marad az egyventilátoros módszernél, de azt a tápegység hasára szereli és méretét 8-ról 12 centiméteresre növeli. Emellett természetesen már az ATX12V 2.0-ás szabványnak is megfelelnek a tápegységek, sőt egy ötletes megoldásnak köszönhetően mind 20, mind 24 tűs alaplapokkal kompatibilisek, és még átalakítóra sincs szükség a váltáshoz! A további zajcsökkentés érdekében minden modellben hőfokszabályozott ventilátor dolgozik, és a PFC (a nagyobb modellekben aktív) sem hiányozhat belőlük. A teljesítményskála 350W-tól 450W-ig terjed.

FORRÁS: MISTRAL COMPUTERWORLD

X-Micro - Az iPod nyomdokain

Nem szabad szó nélkül elmennünk az X-Micro MP3 lejátszók zászlóshajója mellett! Egy 20GB tárolókapacitású MP3 és wma állományokat megszólaltató lejátszóról van szó. Ám ezzel még messze nem merül ki tudása ennek a remek eszköznek. Az adattárolás egy 1,8 hüvelykes Toshiba merevlemezen történik (ez az alapja az Apple iPod-jának is). A legfontosabb működési adatokat és a könyvtárszerkezetet valamint a zenefájlok információit egy 128x128 pixeles megvilágított LCD-kijelzőről olvashatjuk le. A zökkenőmentes lejátszásról 32MB-os puffer gondoskodik. Az eszköz beépített FM-rádiót is kapott és kiemelendő, hogy az adásokat a beépített encoder segítségével MP3 formátumban rögzíteni is lehet, csakúgy, mint az integrált mikrofon segítségével a beszédhangot is, azaz az eszköz diktafonként is megállja a helyét. A zenei élményről hat előre beprogramozott hangzáskép (EQ), valamint 3D-s effektek és számos ismétlési mód gondoskodik. A lejátszó USB2.0 felületen kommunikál a számítógéppel. A folyamatos, akár 12 órás használatról egy 1300mAh-ás Lithium-Polymer akkumulátor gondoskodik. A töltési idő 70%-ra egy óra, 100%-ra kb. 3 óra. A csomag minden szükséges kiegészítőt és tartozékot tartalmaz.

FORRÁS: MISTRAL COMPUTERWORLD

Két új HDD a Hitachitól

A Hitachi Global Storage Technologies két, új fejlesztésű, mobil eszközökhöz tervezett merevlemezt mutatott be. Az elsőt, a Microdrive 3K8-at kisméretű szórakoztató elektronikai termékekbe, a másodikat a Travelstar C4K60-at pedig noteszgépekbe szánják. Az 1"-es 3K8-as HDD 6 vagy 8 GB-os tároló kapacitással, CE-ATA csatoló felülettel és 8,33 ms-os késleltetéssel valamint 12 ms-os átlagos elérési idővel büszkélkedhet. A kifejezetten ilyen eszközökhöz kifejlesztett CE-ATA szabvány 33 MB/s-os átvitelt tesz lehetővé. Ráadásul egy olyan ejtésérzékelő technológiával látták el, amely leparkoltatja a merevlemezt fejét, mielőtt az hozzácsapódna a földhöz. A Travelstar C4K60-as 1,8"-es mérettel rendelkezik. Azonban 30 %-kal vékonyabb, mint az elődjei, és az összes piacon lévő mobil számítógépekbe való HDD-knél kisebb és könnyebb. Emellett ATA-100-as interfésszel, 4200-as RPM-mel és 15 ms-os átlagos elérési idővel rendelkezik. 20, 30, 40 és 60 GB-os változata kerül forgalomba.

FORRÁS: ACOMP

Altec Lansing iM4

A most bemutatásra kerülő hangszórószett elnevezése tisztán mutatja a termék használati körét. Az iM az inMotion rövidítése, ami egyértelműen a termék mobilitására, hordozhatóságára utal. Az Altec eme termékét azért illethetjük jogosan ezekkel a jelzőkkel, mert nem csak hálózatról üzemeltethetjük az erősítővel ellátott hangszórókat, hanem 4db AA-s elemmel/akkumulátorral 18 órán át élvezhetjük, és élvezheti környezetünk is az MP3-lejátszónkról (vagy egyéb audió eszközről) felcsendülő kedvenc muzsikáinkat. A 4 Wattos teljesítménnyel (RMS) bíró iM4, a „MAXXBASS" technológiának köszönhetően, mélynyomó nélkül is kellemesen alacsony frekvenciával (60Hz) képes meglepetést okozni.

FORRÁS: RAMIRIS COMPUTER

Panda hálózati termékek

Naponta számos olyan e-maillel találkozhatunk, amelynek az adathalászat a célja. A csalók már létező, törvényes szervezetek azonosságát meghamisítva bizalmas adatokhoz juthatnak. Ennek a módszernek a segítségével a támadók bankszámlaszámokhoz, bankkártya számokhoz, jelszavakhoz és PIN-kódokhoz juthatnak. Az adathalászat módszerét alkalmazó internetes bűnözők egyre kifinomultabb technikákat használnak, megnehezítve a hamis e-mailek elkülönítését a valódiaktól. Nagyon gondosan másolják le az e-mailek és a weboldalak kinézetét és a legapróbb részletekig valósághűen adják vissza azok tartalmát. Az eltérítéses adathalászat egy olyan módszer, amely megváltoztatja a weboldalak elérhetőségi címeit, így az internet-felhasználók nem az eredeti, hanem egy a csalók által létrehozott weboldalra látogatnak el, és veszélybe kerülhetnek az online banki szolgáltatások igénybevételéhez szükséges felhasználói adatok. A Panda Software által közölt adatok szerint 2005 januárja és márciusa között havi 20%-kal emelkedett az ilyen csalások száma. A biztonsági kockázat növekedése és a hamisítás elterjedése miatt olyan technológiai megoldásra van szükség, amellyel elkerülhető a vállalatokat fenyegető pénzügyi veszteségek. A Panda Software új hálózatos termékei védelmet biztosítanak az eltérítéses adathalászattal (pharming) szemben is, ami az online csalási technikák új fajtái közé tartozik, és valós veszélyforrást jelent.

FORRÁS: RAMIRIS COMPUTER

ACER TravelMate 4600 széria

Újabb szériával gazdagította az ACER csapata a világ notebook piacát. Ez a TravelMate 4400, amelynek tagjai minden olyan tulajdonsággal rendelkeznek, amelyek fontosak lehetnek a felhasználójuk számára. A gépeket AMD Turion™ 64 processzorral szerelték, melyet a legújabb HyperTransport™ technológia tesz teljessé. ATi Mobility Radeon X700 64Mb grafikus kártyával, és ATi Radeon® XPress 200 lapkakészlettel rendelkezik. A széria kijelzője 15" XGA, mely a már jól megszokott 1024 x 768 felbontással rendelkezik. A gépek optikai meghajtója a mai idők legfejlettebb DVD-SMulti Double Layer, mely már dupla rétegű, és DVD RAM írására is alkalmas. A széria mindezek mellett a következőkkel van szerelve: 6 in 1 kártyaolvasó, 4x USB2.0 csatlakozó, 1x IEEE1394, 1x Type II PC card slot, VGA, S-video, TV OUT, infraport, modem és Ethernet 10/100, 2 beépített hangszóró, mikrofon, fejhallgató csatlakozó, 124-pin Acer ezDock csatlakozó, valamint WLAN: integrált Intel Pro 802.11b/g, 2 sávos WiFi. Súlya kb. 3 kg, akkumulátora 60W Li-Ion, mely 3 órányi üzemidővel rendelkezik.

A termék 1 év nemzetközi utazógaranciával kerül forgalomba, amely kiterjeszthető akár 3 évre is.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Creative Zen Nano Plus

A Creative eltökélt szándéka, hogy rövid határidőn belül az MP3-lejátszó értékesítési listák élére kerüljön, megelőzve az Apple által gyártott iPod eladásokat. Az út rögös és nehéz. Az iPod lejátszók eladásai gyakorlatilag a világ minden táján töretlenül nőnek. A Creative azonban nem adja fel a harcot, és újabbnál újabb MP3-lejátszókat dob piacra. A gyártó mérnökei minden igényt kielégítő MP3-lejátszókat terveznek, megcélozva ezekkel nem csak a fiatalabb, hanem az idősebb vásárlói csoportokat is. Erre utal az is, hogy az új lejátszókat már a szivárvány minden színében gyártják, így mindenki megtalálhatja az igényeinek és stílusának megfelelő terméket. Az egészen új Zen Nano Plus az N200-asokat hivatott felváltani. A lejátszók 128MB-tól 1GB-os beépített memóriával lesznek kaphatóak. Ultrakönnyűek és kompaktok. A kezelhetőséget a kék háttérvilágítású kijelző teszi egyszerűvé. Az üzemeléshez egy AAA méretű elemre van szüksége, amely 18 órán keresztül képes működtetni a Zen Nanót. Természetesen a beépített FM-rádióval és mikrofonnal, amelyekről közvetlen felvételre is lehetőség van. A dobozban minden megtalálható, ami a felhasználáshoz kell: elem, fülhallgató, telepítő CD, USB-kábel, vonal bemeneti kábel, nyakpánt. A Zen Nano Plus minden zeneszerető felhasználónak kiváló társa lehet. Színkavalkádjával pedig bárki „színesebbé" teheti egyéniségét.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Creative WebCam Live! Ultra

A Creative NX szériás webkameracsalád leválását szolgáló Live család tagjai, a Live, a Live Pro és a Live Ultra is már elérhető. Utóbbi a felső kategóriát hivatott képviselni. A fent nevezett kamera már műszaki adatait tekintve is megállja a helyét ebben a kategóriában. 640 x 480-as VGA felbontású, és 1,3 megapixeles. Hasonló társainak CMOS-érzékelővel szemben a Live Ultrát CCD-érzékelővel látták el, mely sokkal tisztább, élesebb képet biztosít. Video- és hangfelvételt is készíthetünk a készülékkel, szintén 640 x 480-as felbontásban, nem kevesebb, mint 30 frame / secundummal. Sőt, a snapshot gomb segítségével akár fényképet is készíthető a kamerával. A Smart Face Tracking technológia segítségével chat-elés közben a kamera követi a chat-elő mozgását. Az eszköz USB 2.0-ás interfészen keresztül csatlakoztatható a számítógéphez, melyet a csomagolás tartalmaz. Továbbá sokféle editáló szoftvereket is tartalmaz a CD-melléklet: Creative Webcam Center, ArcSoft PhotoImpression, ArcSoft VideoImpression, ArcSoft Collage Creator, ArcSoft Multimedia Email.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Új Samsung LCD monitorok

Új Samsung LCD monitorok lepik el a piacot, és a Samsung újfent a professzionális felhasználók tábora felé nyit, habár az új monitorok nem pingpongoznak a cicával, de egyéb extrákkal igyekeznek a kétkedőket meggyőzni. A BF termékcsalád, melynek a 17" (730BF), és 19" (930BF) vállfaja tűnik fel egyelőre nálunk, kimondottan a gyors válaszidőt tűzte zászlajára. A 4ms válaszidőnek nem jelenthet akadályt sem a legújabb játékszoftver, sem a különböző filmformátumok megjelenítése, a monitorok már-már gyorsabbak saját árnyékuknál. Színpompás fekete színük elegáns megjelenést kölcsönöz, lámpaszegény, sötét környezetben remekül mutat. A 730MP a beépített TV-tunerrel rendelkező monitorcsalád legújabb eleme, tökéletesen egyezik a TV-kben látható Samsungokkal: egyszerűen váltható monitor- és TV funkciói között. Szakítva az eddig uralkodó formai kialakítással vadonatúj külsőt kapott, ráadásul a monitor sokoldalúsága révén szinte bármit rádughatunk, ami kábelben folytatódik, sőt elrejtve még rádiót is találunk benne.

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

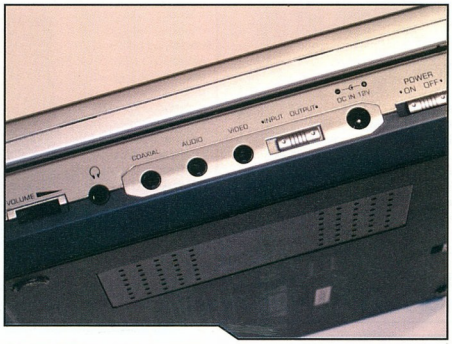
Mustek R 580M asztali DVD+R & RW - a DivX lejátszó

A Mustek legújabb asztali DVD-írója a héten érkezik hozzánk. Ez a modell abban különbözik a többitől, hogy lehetőséget biztosít arra, hogy ha valamilyen műsort nem szeretnénk hosszú távra rögzíteni, beépített merevlemezes tárolójára (80Gbyte) tegyük azt, ne lemezre. Elsősorban így azoknak a felhasználóknak fejlesztették, akik sok felvételt készítenek (pl. sorozatok egy-egy részét), de csak egyszeri alkalmakra. Ezen felül természetesen az eszköz bármilyen médium lejátszására alkalmas (DVD+RW, DVD+R, DVD-RW, DVD-R, DVD-VIDEO, VCD, SVCD, AUDIO-CD, MP3, CD-R, CD-RW, KODAK Picture CD és JPEG Picture CD) - sőt még DivX lejátszására is alkalmas! Felvételt DVD+R / DVD+RW lemezre készíthetünk, kezelése hasonlatos a videomagnókéhoz, tehát teljesen egyszerű; egy 4,7Gb kapacitású egyoldalas lemezre a minőségi elvárásainktól függően kb. 60-360 percnyi videofilm rögzíthető a választott tömörítéstől függően. A felvevőn analóg és 5.1 digitális hangkimenet (optikai és koax egyaránt) is található, így megfelelő erősítővel vagy hangfalszettel könnyedén állíthatunk elő térhatású hangzást. Ezt még megfejelték digitális optikai bemenettel is, gondolva azokra, akik esetleg számítógépet kötnének rá. Televízióra scart-, S-Video-, és kompozit kábellel csatlakoztathatjuk, illetve RF-antenna kimenet és RF TV-bemenet is található rajta (természetesen tuner is!). Az elülső panelen i-Link bemenet is található, így DV-kameránkról is könnyen készíthetünk felvételt. A dobozban a gépen kívül kompozit videokábel, A/V-kábel, audiokábel, koax RF-kábel, egy üres DVD+RW lemez és egy távirányító is található.

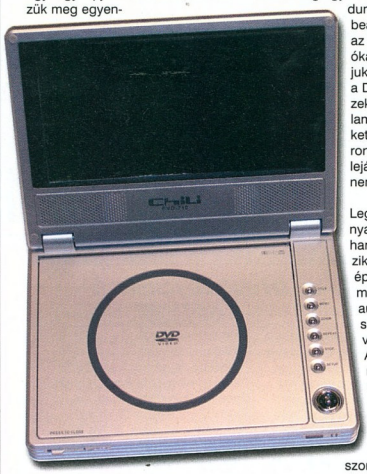
CHILI MULTIMÉDIÁS CUCCOK

A régi-új márka bedobja magát a köztudatba

Eddig is sejtettem, hogy a Yamada tudathasadásban szenved, és mániákusan váltogatja az identitásokat, de mostanra ez már be is bizonyosodott. Kezemben tartom a két új, Chili márkanevet viselő hordozható DVD-lejátszót, és azon gondolkodom, vajon miért pont emeerős fűszer nevét választotta a gyártó? A hűvös eleganciával rendelkező lejátszókhoz az én nevem jobban stimmelne, de persze, annak felhasználásért pénzt is kérnék...



A korábbi kihajtható DVD-lejátszóhoz képest (lásd 2005/04) az újdonságot a kisebb méret, valamint az újabb alkatrészek jelentik. Ez főként a képminőséget érinti, ugyanis arra igencsak ráfért egy nagygenerál. Az akkor tesztelt példány elég fakó képet produkált, és hiába volt a digitális képanyag, a vizuális élmény körülbelül az analóg TV szintjén maradt. Nos, ezt mostanra a gyártó is orvosolta, és a képminőségre nem nagyon lehet panasz. Körülbelül ennyi az, ami mindkét lejátszóra közösen igaz, úgyhogy lépjünk is tovább, és nézzük meg egyenszítővel érkezik. A kiváló képminőség mellé piciny méret, könnyű súly, valamint hordtáska, mindenféle kábel, és távirányító érkezik, amit az autókhoz kitalált, szivargyújtós töltő egészít ki. A 7"-os kijelző kiváló képminőséggel rendelkezik, és kimondottan 16:9-es képarányhoz találták ki. A menürendszere elég egyszerű, nem is tudunk sok mindent beállítani rajta, csak az alapvető funkciókat befolyásolhatjuk. Képes kezelni a DVD Video lemezeket, a CD-ket, valamint a fényképeket tartalmazó korongokat. DivX/XviD lejátszására viszont nem alkalmas.



ként ezeket, hiszen nem csupán árukban, a cserébe nyújtott szolgáltatásokban is különböznek a Chili-termékek.

Chili PVD-710

A 710-es példány egyrészről nagyon kompakt, másrészről az utazáshoz minden szükséges kiegé-

Legnagyobb hátránya a lejátszónak a hangoknál jelentkezik, ugyanis a beépített hangszórók még az átlagos autós menetzajjal sem képesek fölvenni a versenyt. A cincogásuk körülbelül a PC speakerek idejét idézi, így ezeket használni nem nagyon javasolt. Kapunk viszont fülhallgatót is a csomaghoz (úgy látszik, a gyártónál is tudhattak valamit), arról nem is beszélve, hogy az A/V-kimenetek segítségével az egészet TV-re is átköthetjük, így teljes értékű DVD-lejátszóként is használhatjuk. Ehhez jön még a videobemenet, ami azt jelenti, hogy akár egy konzolt is rákötethünk, így egy ilyen eszközt is teljesen mobilissá varázsolhatunk.

Itt figyelt be azonban két további probléma. Az egyik, hogy amikor a banándugós csatolókon keresztül kikötjük TV-re, olyankor hiába adja át a képet és hangot a külső egységnek, mindkettőt maga a lejátszó is nyomatja. Ha el akarjuk hallgattatni, ne a hangerő-szabályozónál matassunk, mivel azzal a teljes kimenő hangot szüntethetjük csak meg. Ilyenkor vegyük elő a fülhallgatót, és dugjuk a megfelelő csatlakozóba. Voilá!

A második probléma akkor merül föl, amikor nem használjuk az aksit. Könnyűsége az egyik hátránya a dobozkának, mivel az alsó szekcióba csupán a pehelykönnyű meghajtó, meg az integrált áramkörök kerültek, és a „feje", azaz a kijelző, megfelelő szögben hátrahajtva, simán átbillenti az egyensúlyán - és ez az a pillanat, amikor az egész hóbelevanc szépen, és kevéssé eleganscosan felborul. Hogy adjunk még egy fekete pontot a készítőknek, megjegyzem, a belső részre került kezelőgombok, valamint a négyirányú „joy" szintén pocsékra sikerültek, így a lejátszót leginkább a távirányítóval javasolt használni.

Kiegészítném a képet még egy negatívummal, a DVD-olvasó meghajtója nem éppen a leghalkabb a kereséskor. A normál lejátszással nincs semmi gond, azt alig hallani. De amikor jelenetet akarunk ugrani, akkor olyan hangokat

hallat a ketyere, mintha valaki foggal-körömmel ki akarna szabadulni belő-

le, vagy éppen műanyag fogaskerekek akadtak volna egymásba.

Összesítésként azt tudom mondani, hogy egy használható és olcsó kütyüt kaptunk, amelynek tervezésekor jó pár dologra nem figyeltek oda, és ez sajnos az értékéből jócskán levon. A funkcióját kiválóan ellátja, ám olyan bosszantó apróságok nehezítik meg a felhasználó életét, amiket egy kis odafigyeléssel el lehetett volna kerülni. És éppen ezért inkább lépjünk is tovább a következő szemléltetett elemre!

Chili DVD-760X

A nagyobbik testvér szinte minden előbb felsorolt hibától mentes, igaz, kicsit drágább is lett (párezer forinttal). Ennek komolyabb a borítása, és a fedele is másképp záródik (két pöcök akad be a helyére), ráadásul a kezelőgombok is jól sikerültek. A kijelzője ugyanaz a 7"-os panel, ám itt már lehet választani a 4:3 és 16:9 között is, ami például a TV-s kimenet esetében nem utolsó szempont. Ezeken túlmenően a menüje is bonyolultabb, így több a beállítási lehetőség, és TV-re dugva a szpíkerek kikapcsolnak. (Jiíhaaa!)

A jobb borítás mellé egy kicsit nagyobb súly is jár, de ez még mindig 1 kg alatt van, ami valljuk be, bőven a tűrhető határérték alatti. (Gondoljunk csak bele, hogy amikor a laptopot cipeljük, 2-3-4 kiló is rejtezhet a táskánkban.) Ráadásul a nagyobb termet azt is eredményezi, hogy a 760X nem borul föl akkor sem, ha nincs benne akku. Ehhez jön még a DivX/XviD lejátszásának lehetősége, ami azért néha elég nagy megerőltetést okoz, főleg akkor, ha beletekerünk egy-egy nagy bitrátával bíró filmbe. De ha csak végig akarunk nézni egy filmet, azt képes problémamentesen végigjátszani. Előbbi esetnél meg egyszerűen nyomni kell egy stoppot, és újra próbálkozni. A teszt során egy XviD-es 5.1-es hangsávú filmnél folyamatosan elszakadt egymástól tekerés után a kép és a hang, de egy másik filmnél semmi gond nem volt, igaz, az sztereó hanggal bírt csupán, és kisebb volt a bitrátája.

Itt is kapunk távirányítót (nagyobb és profibb kivitelűt), meg mindenféle kábeleket, ráadásul lehet bemeneti és kimeneti állás között választanunk, egyszóval ehhez is csatlakoztathatunk konzolt.

CHILI CUBE

Ki kell, hogy ábrándítsam a „kockákat", ez a „hangfalszett" nem nekik készült, egyszerűen azért kapta ezt a nevet, mert összehajtva egy szappantartónyi méret az össz területfoglalása, a doboz pedig, amelyben a 220-as AC/DV átalakító is megtalálható, alig nagyobb, mint egy Rubik-kocka.

Kihajtogatva két hangszóróhoz jutunk, amelyek méretükhöz képest aránylag egész jó hangot produkálnak a mély hangtar-

tományban is, és ráadásul hordozhatóságuknak maximumát adják, hiszen négy elemmel is meghajthatók. Eredetileg iPodhoz tervezték, ám kompatibilis minden lejátszóval (discman, walkman, MP3 stb.), hiszen sima jack-dugóval van ellátva. Egyetlen hátránya is ehhez kapcsolható, hiszen túlságosan rövid a kábel, így nagyon közel kell lennie annak, amihez hozzákötjük. Ez könnyen megoldható egy hosszabbító kábel megvásárlásával, amit be lehet szerezni párszáz forintért, így még mindig a pénzünknél vagyunk.

Az egész cucc kevesebb, mint 5 ezer forintba kerül, ami ideálissá teszi arra, hogy magunkkal hordozgassuk szolidabb összejövetelekre, nyaralásokra, kirándulásokra, vagy bárhová, ahol maximum 4-5 embert kell kiszolgálnia és nem szükséges a bikaerős basszus és egy 5.1-es szett.

A hangerő-szabályozó itt analóg kivitelben jelenik meg, és a beépített kis zörejdobozok is jobb teljesítménnyel képesek dolgozni, bár ezek sem a legjobbak akkor, ha 5.1-es, jó minőségű hanganyaggal dolgozunk, hiszen ekkor veszítünk a hangerőből, úgyhogy itt is a legbiztosabb a fülhallgató, illetve a külső hangszórók csatlakoztatása.

Maga a beépített meghajtó kicsit ugyan hangos akkor, amikor keres a DVD-n, ám ezt pár fokkal halkabban teszi, mint a kistesó, és nem annyira zavaró. A képminőséget egy külön gomb segítségével szabhatjuk megfelelőre, és több lehetőségünk van a variálásra, mint az öcsinél.

Ha összevetjük a két lejátszót, akkor arra a következtetésre kell jutnunk, hogy a 710-es alapfunkciókra kiválóan megfelel, ha eltekintünk idegesítő tervezési hibáitól, és ráadásul nagyon olcsó is. Az alig több mint 40 ezer forintba kerülő lejátszó azoknak lehet jó választás, akik olcsón szeretnek vásárolni, és ezért cserébe képesek kompromisszumot kötni. Nagyobbik társuk pedig mindazoknak, akik hajlandóak kicsit kevesebb, mint 50 ezer forintot szánni egy mobil lejátszóra, amely ráadásul még a tömörített formátumú videókat is kezeli és mindezen tökéletlenségektől mentes. Mindkét termékhez javasolt a Chili Cube beszerzése, amely kiválóan passzol a mobil DVD-zéshez.

Chilly
chilly@pc.games.hu

A termékeket a Night Computertől kaptuk, segítségüket köszönjük.

MINDENTUDÓ INNO MÜTYÜRÖK

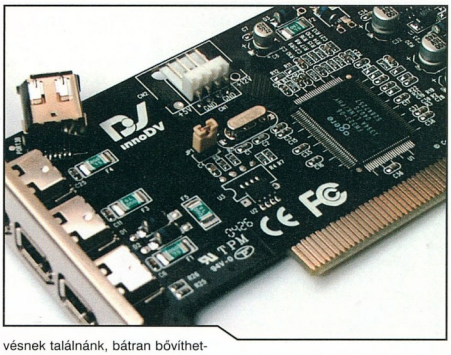
Avagy amire egy számítógépőrültnek szüksége lehet

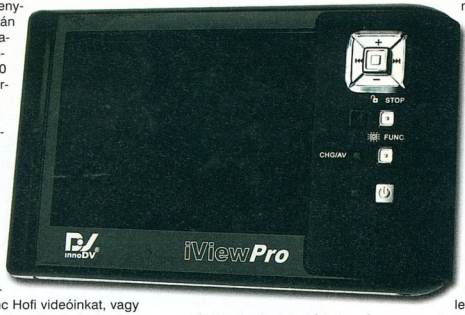
Jelen korunk nagy találmánya a mobiltelefon, mellyel lehet fényképezni, zenét hallgatni, sőt már videót is nézni. Ám a minőség némi kívánnivalót hagy maga után, tehát egy igényes felhasználó más alternatíva után kénytelen nézni - már ha szeretné a jelenkori technológiát kihasználni és tulajdonában tudni. Jelen recenzió tárgyát néhány olyan hasznos kütyü képezi, amire egy vérbeli user feltétlenül igényt tart, ezért nézzük is meg, mit tudunk róluk.

Két nagyobb csoportra oszthatjuk az itt bemutatásra kerülő négy eszközt, mégpedig felhasználhatóságuk szempontjából: vannak itt médialejátszók, és néhány aranyos kiegészítő ezekhez.

DV-iView Pro

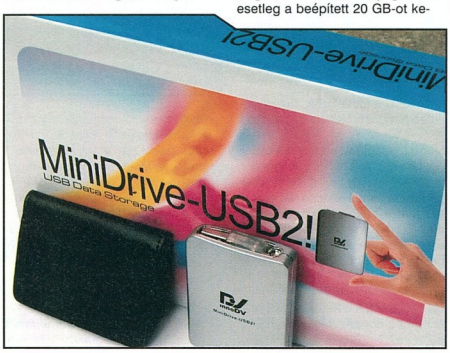
Első versenyzőnk igazán nagyot alakít: kapásból egy 20 GB-os hordozható vinyóként is funkcionál, de emellett még egyéb csuda dolgokra is képes! Például megnézhetjük rajta kedvenc Hofi videóinkat, vagy meghallgathatjuk vele legkedvesebb zenéinket, de ezen kívül még a legutóbbi buliról készült fotókat is bátran megmutathatjuk vele a haveroknak. Ami a technikai részleteket illeti, a dobozban rengeteg kiegészítőt találunk magán a lejátszón kívül: egy szuper fülhallgatót, egy hálózati adaptert, mely töltőként is funkcionál, egy USB 2.0-val kompatibilis kábelt (a masinára csatlakozó rész mini USB), egy audió/videó kimeneti kábelt (amellyel akár TV-re is köthetjük kedvencünket), egy szövetből készült védőtokot, egy installáló cd-t, valamint ami a legjobb: egy mini távirányítót. Ez utóbbi akkor igen üdvös, ha otthon mint TV-re köthető állomásként akarjuk igénybe venni: meg sem kell mozdulni, mégis kényelmesen tekerhetjük a filmet, esetleg válthatunk vele, vagy éppen a hangerőt szabályozhatjuk. Amúgy infrán keresztül kommunikál az anyaegységgel. Ami a készülék méreteit illeti: egy 130mm x 84mm x 44mm-es téglalapba foglalható bele, súlya 335 gramm, ami igazából nem sok, sőt kellemesen nehézzé, „foghatóvá" teszi az anyagot. Ha esetleg a beépített 20 GB-ot kevésnek találnánk, bátran bővíthetjük Compact Flash kártyával, ami már csak azért is igen jó dolog, mert mint tudjuk, ez talán a legolcsóbb memóriafajta. A képernyő egy 3,6 inches TFT kijelző, a minőségével semmi probléma nincs, remek képet ad. Ami a belbecst illeti, képes lejátszani az MPEG 1/2-t, a DivX-et valamint a VOB-ot, megtekinthetővé teszi a JPEG-formátumú képeket, valamint hallgatható rajta MP3- és WMA-formátumú hanganyag. Elég kellemes külsejű, bár korántsem mondható el, hogy csúcsszuper lenne - mondhatnók elmegy, nem kell vele szégyenkeznünk. A szebben már kissé bajosan fér el, de egy csípőre installálható oldaltáskában már kényelmesen elhordozgathatjuk őkelmét. Ami a szoftvert illeti: a rendszer pár másodperc alatt feláll, maga a menü pedig pofonegyszerűen kezelhető. A szokásos lejátszók mellett lehetőség van még egy File Manager használatára, amellyel remekül rendszerezhetjük a gépen tárolt adatainkat. Található még egy beállítások menü is, amelyben a nyelvet konfigurálhatjuk, az audió beállításaiba kontárkodhatunk bele, de akár a rendszer firmware-jét is frissíthetjük. Mindent egybevetve egy elég kellemes kis konstrukciót kapunk, amennyiben beruházunk erre a gépre.



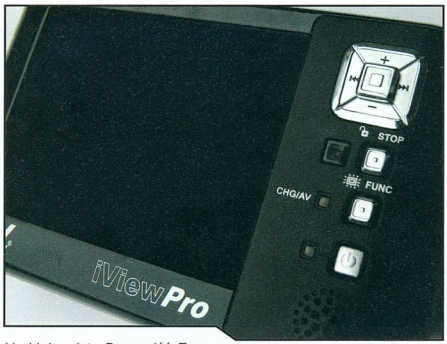


iView Portable Multimedia Player

A második versenyző - akárcsak az első termék - szintén az innoDV gyártmánya. Ami a doboz tartalmát illeti, itt sem lehet okunk panaszra: a gép mellé kapunk egy távirányítót (mely kicsit kevesebbet tud, mint az előző), egy remekbeszabott fülhallgatót, egy töltő adaptert, USB 2.0 kompatibilis csatlakozókábelt, audio- és videokimenet kábelt, installáló cd-t, valamint egy tokot, mely azonban sokkal jobb minőségű, mint az iView Pro-é, tekintve, hogy vastagabb, és övre is fűzhető. Ami a számítógépre köthetőségét némileg limitálja, az a Pentium III-as gépigénye, valamint ha TV-re akarjuk kötni, akkor természetesen egy TV-re is szükség van (RCA kimenetű dugó van rajta, sajnos az NTSC-re átalakító



nincs mellékelve, de hát ez pár forintért bárhol beszerezhető). A masina egy 2,5 inches TFT kijelzővel rendelkezik, ami szintén remek minőséget szavatol - még ha némileg



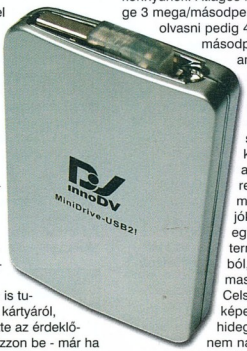
kisebb is, mint a Pro verzióé. Tudásban azonban nem kell szégyenkeznie, ugyanúgy viszi a JPEG-formátumot, kezeli az MPEG-4-et, a DivX-et, valamint az ASF-fájlokat - sőt az RCA-kábelen keresztül még akár videókat is rögzíthetünk rá, méghozzá a szabványoknak megfelelően 25 FPS-es formátumban 352x240-es (NTSC verzió), vagy 352x288 (PAL verzió) felbontásban. Hangügyileg megeszi az MP3-fájlokat, de elboldogul az AAC formá-

tummal is. Természetesen az a verzió is rendelkezik újratölthető lítium akkumulátorral, melynek szavatossági ideje nagyban függ attól, hogy mit csinálunk a géppel. Sajna ez a gép „csak" 4 GB-os vinyóval rendelkezik, ami azonban csak az előző 20 Giga fénykorában tűnhet némileg kevésnek, önmagában viszont nem rossz. Az akkumulátor teljes feltöltése 4 órát vesz igénybe, ezután néhány órán keresztül bátran nézegethetjük kedvenc videóinkat a metrón. Befoglaló méretei: 118mm x 87mm x 18mm, tehát jóval kisebb, mint a Pro, valamint súlya is jelentősen könnyebb, csak 186 gramm. Mivel

több gomb található rajta, ezért kezelhetősége jóval kényelmesebb, mondhatnánk egyértelmű, ami pedig az operációs rendszert illeti, sokkal hamarabb feláll! Menüre szinte megszólalásig hasonlít nagytestvérére: itt is külön vannak választva a képnézegető, zenelejátszó, videónézegető funkciók - ám egyedi beállításokra itt nincsen lehetőség. Mindent egybevetve ez a konstrukció némileg kevesebbet tud, kevesebb adat is fér rá, ám van, amiben jóval testvére fölé emelkedik, így aki kevesebbet akar beleinvesztálni egy ilyen masinába, és megelégszik a 4 GB-os winchesterrel, annak ez a masina tökéletes választás lehet.

DV-1000 MediaWire

A fenn említett kiegészítőrészleg első prominens tagja egy FireWire-alapú médiakártya, mely természetesen PCI-sloton keresztül kapaszkodik gépünkbe. A csomag tartalmazza magát a kártyát, egy szoftver cd-t, egy kábelt, mellyel a kamerát csatlakoztathatjuk hozzá, valamint egy szagelszívó (!) zacskót - biztos a cég jó hírének megőrzésének érdekében. Mivel még nem tárgyaltuk tulajdonképpen, hogy mit is tud ez a kártya, ezért térjünk rá: a lehető legegyszerűbb módon aggathatjuk rá kedvenc PC-nkre még kedvesebb digitális kameránkat, majd a felvett anyagot egyszerűen transzportálhajuk, sőt editálhatjuk is! Ezt pedig a hozzáadott szoftver segítségével tehetjük meg, mely tartalmazza a WinDVD lejátszó teljes verzióját és a hozzá tartozó WinDVD Creator nevű csodajó szerkesztőprogramot. Mivel ehelyütt nem a kirendelt szoftvereket tárgyaljuk, ezért egy huszáros vágással térjünk rá az egyéb tudnivalókra: az anyag 3 külső FireWire porttal (IEEE 1394), valamint egy belsővel rendelkezik, melyeken keresztül akár 400 mbit/másodperccel is száguldhat a matéria. Mint már említettük, PCI-os a kicsike, ami 33 Mhz-en kommunikál gépünkkel. Pillanatok alatt gépünkbe pattintható, kedvenc windows-unk semmit nem reklamál (a tesztelés XP alatt történt), és egészen a 98-as verzióig hajlandó visszamenni támogatottságban. Nagyon mást nem is tudunk elmondani a kártyáról, így akinek felkeltette az érdeklődését, bátran ruházzon be - már ha rendelkezik egy kamerával, mert az sajnos nem jár hozzá…



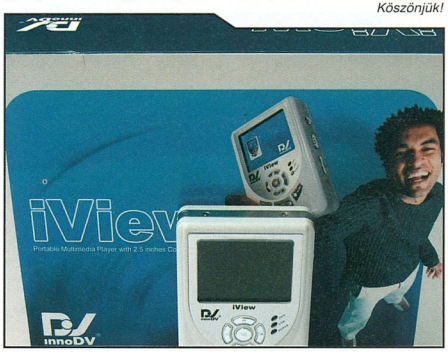
innoDV MiniDrive-USB2!

Mint azt a neve is sejtetni engedi, egy hordozható pendrive-ról van szó, ami jelen esetben inkább tekinthető mini vinyónak, hiszen tárolókapacitás 2 GB. A kartondobozt felnyitva két kis fakkra lelünk, melyből az egyik tartalmazza magát a szerkezetet, a másik pedig egy kis szütyőt hozzá. Megmondom őszintén, én erre nem számítottam, és mindenképpen rendkívül kedves húzásnak találom. Miután kihevertük ezt a sokkot, vegyük jobban szemügyre magát a szerkezetet: elsőre úgy néz ki, mint egy túlméretezett Zippo öngyújtó (a színe is erre enged következtetni), ám ami mégis szemet szúrhat, az a forgatható USB csatlakozó (mely természetesen tudja már a 2.0-ás szabványt). Hogy mit is értünk ez alatt? Azt, hogy nem kell hozzá külön kábel, hiszen már önmagában hordozza ezt a kicsike - üdvös dolog. Ha már az előbb a külsőségeket boncolgattuk, feltétlenül érdemes ideírni a befoglaló méreteket: 72mm x 50mm x 12mm, mindez 42 grammban, ami bátran nevezhető ultrakönnyűnek. Átlagos írási sebessége 3 mega/másodperc felett van, olvasni pedig 4 mega / másodperccel tud, ami nem csúcssebesség, de természetesen ezt az USB számlájára kell írni, nem a szerkezetére. Az inno mérnökök elég jók lehettek az egyetemen a termodinamikából, hiszen a masina még +65 Celsius fokon is képes operálni, a hideget azonban nem nagyon komálja, így télen való szállításához némi csomagolás javallott. Aki már unja az újraírható cd/dvd-k írását, annak remek befektetés lehet egy ilyen kütyü, ezért használatba vétele üdvös, egyúttal javallott is.

Kis körültekintő körutunk a jövő hónapban folytatódik, addig is jó szórakozást az itt tálalt eszközökhöz!

Callisto
callisto@pc.games.hu

A tesztelt eszközöket az Aqua Computer biztosította számunkra. Köszönjük!



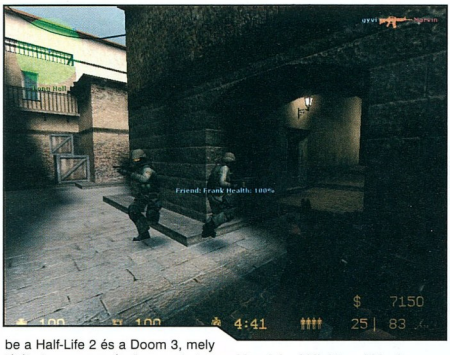
MEGFIZETHETŐ VIDEOKÁRTYÁK JÁTÉKOS SZEMMEL

Amikor a framerate a tét

Míg az előző számainkban leginkább a felsőkategóriás - és egyben meglehetősen borsos árú - kártyákkal foglalkoztunk, mostani számunkban az alsó-közép, és a közép kategóriájú, azaz a leginkább megfizethető árú kártyák közül veszünk néhányat górcső alá.

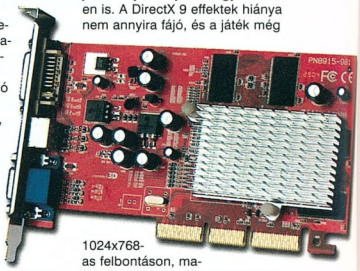
A teszt során a Club3D ATi kártyáit, és az Inno3D Nvidia kártyáit vizsgáltuk, mindegyikből az AGP verziót vettük alapul. A kártyák (a nagy testvér 6800 kivételével) mind 128Mb-osak voltak, és mindegyik 8X AGP-t támogatott.
A tesztkonfigurációt szintén középkategóriásnak mondható alkatrészekből raktuk össze, PIV 2.6 GHz-es processzor, és 512 MB Ram ma már nem számít megfizethetetlen luxusnak.

Jelen írásunk némiképp rendhagyó, mindig igyekszünk a legpontosabb mérési adatok alapján, a lehető legtöbb, legrészletesebb teszt lefuttatásával elemezni, és értékelni a különféle kártyák képességeit, a jelenleg tesztelt kártyák esetében azonban másképp járunk el. Természetesen a szokásos 3DMark 03 (és ahol lehetett a 3DMark 05) segítségével megnéztük, hogy a kártyák milyen pontszámot képesek elérni, de ezeket az értékeket csak mint viszonyítási számokat vettük alapul. A megszokott módszerek helyett minden kártyán kipróbáltunk hét játékot, hogy lássuk, a különféle kategóriák képviselői közül mely kártya melyik játékot tudja igazán élvezhető minőségben, és gyorsasággal megjeleníteni. Természetesen nem csak a szemünkre, és egyéb érzékeinkre hallgattunk ebben az esetben sem, folyamatosan mértük a szokásos alsó-felső és átlag FPS értékeket is. Ettől függetlenül inkább mégis az számított, hogy menynyire marad élvezhető egy-egy program nagyobb felbontáson, illetve nagyobb grafikai részletességen. A játékok közé beválogattunk néhány first person shooter-t, ott van köztük a ma is nagyon népszerű Far Cry, amely többek között a tágas, nyílt terek, és az elképesztő víz effekt használatával tűnt ki a többi játék közül. Bekerült a tesztbe a Half-Life 2 és a Doom 3, mely játékok nem csupán önmagukat, de grafikus motorjuk további fejlesztésekben történő felhasználása miatt jó néhány készülő játékot (pl. Source motor - Sih: Episode, Dark Messiah of Might and Magic; Doom 3 motor - Quake IV, Quake Wars: Enemy Territory) is képviselnek. Ezen kívül FPS fronton bekerült a csapatjátékok egyik kiválósága, a Counter Strike: Source és az őszi-téli szezon kiválósága, a felső kategóriás kártyákat is izzadásra késztető F.E.A.R. Az FPS-ek mellett a kiváló 3D kalandjáték, a Fable, és a kiválóan skálázható, kisebb gépigényű, de mégis mutatós World Racing 2 került terítékre. A játékokat 800x600 és 1024x768 felbontásokon, elsőként közepes, majd magas részletességi szinteket beállítva futtattuk. A közepes részletességen a tükröződések, árnyékok ki voltak kapcsolva, és ahol lehetett, ott a megjelenítés távolsága alacsonyra volt véve. Magas részletességen ezeket az effekteket, illetve az élsimítást bekapcsoltuk, tehát megpróbáltuk kihozni az optimális maximumot a kártyákból.



Club3D ATi 9250

Az ATi kártyák közül a 9250 szerepelt leggyengébben a 3DMark 03 adatait összevetve, ráadásul a 3D Mark 05 le sem futott rajta, köszönhetően annak, hogy ez alapvetően egy DirectX 8.1-es kártya. A 9250 szerény dobozkában lapul, a kártyához extrakként egy RCA - S-Video átalakító kábelt kapunk. A kártya passzív hűtést kapott egy kisebb méretű borda formájában, és bár az igen csak izzasztó tesztelés során sikerült kellemes hőfokra melegíteni, stabilan üzemelt mindvégig. A játékok közül először a CS: Source került terítékre. Ez a játék, köszönhetően a Source motor skálázhatóságának, jól mutat, és jól fut még a kisebb teljesítményű kártyákon, így a 9250-en is. A DirectX 9 effektek hiánya nem annyira fájó, és a játék még



1024x768-as felbontáson, maximum részletességgel is játszha-

tó marad. Maga a Half-Life 2 szintén elfut mindkét felbontáson, és magasabb részletességre állítva is, de itt már nagyon szembetűnő a DirectX 9 hiánya. Az átlag framerate 1024x768 - magas részletességi szinten 28-30 fps, ami nem mondható rossznak. Ez a szám persze lejjebb eshet, ha egy csavval megpróbálkozni egy „következő generációs" játékkal. A F.E.A.R. híres a magas gépigényről, a tesztet lefuttatva sajnos azt kell mondjuk, ez a játék 800x600-ban maximum a legalacsonyabb részletességet beállítva hajlandó a játszható szinthez közeli értéket produkálni. Ekkor azonban a program felbontásra. Már csak a World Racing 2 maradt hátra, bár a játéknak alacsony a gépigénye, ha igazán élvezni akarjuk a sebesség varázsát, akkor 800x600 - közepes részletesség beállításával tudunk játszani vele, ha ez a kártya ketyeg a gépünkben.

vány, a fény/árnyék effektek már kezdenek kiteljesedni, de a sebesség annyira visszaesik (800x600 - átlag: 12 fps), hogy az már meszsze elmarad a játszható szinttől. Far Cry szépen fut alacsony részletességgel minden felbontáson, ha szeretnénk az effekt orgiát élvezni, akkor csak kisebb felbontáson érde-

tajelenetbe kerülünk, ahol rengeteg ellenfél, és segítő szaladgál körülöttünk. A rendkívül magas gépigényű Doom 3 már igencsak megizzasztja a kártyát, 800x600 - közepes részletesség mellett még jól érezhetjük magunkat az üres helységekben, de az ajtókon átlépve már be-beröccen a grafika, a szörnyek megjelenésekor pedig meredeken esik a framerate. A Far Cry elfut minden felbontáson, nagyobb felbontás - nagyobb részletesség kombóval viszont már a játszhatósági szint alá esik a minőség. A megszokott vizuális orgia jócskán elmarad a megszokottól ezen a kártyán. Ennyit a jelenlegi FPS-ekről, nézzük, érdemes-e ezzel a kártyá-

semmit sem mutat meg magából. A Fable grafikai részletességét közepes szintre állítva elfutott minden felbontáson, ezt a szintet magasabbra állítva azonban meggyőlik a bajunk a játékba épített automata beállítás kezelővel. Ugyanis ha a program szerint a megadott részletesség túl sok lenne a kártyánknak, akkor a képernyő visszavált 640x480-as

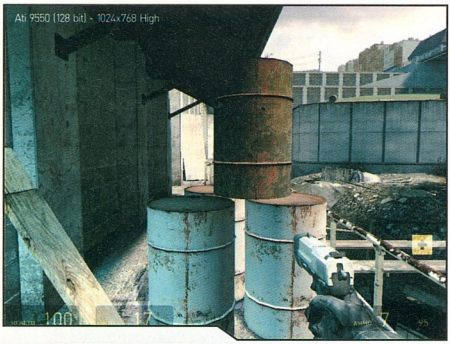
Club3D ATi 9550 (64bit)

A következő ATi kártya már DirectX 9-es modell, viszont a „majdnem ikertestvéréhez" képest butított verzió, hiszen csak 64 bites. A két modell között minimális az árkülönbség, mindenesetre eddig nem adódott lehetőségünk két azonos kártya különböző verzióit tesztelni, ezért mindenképpen érdekes volt az összehasonlítás lehetősége. A kártya dobozában csak egy RCA kábelt találunk, bár ebben az árkategóriában feleséges is lenne többet várni. A 9550-en szintén passzív hűtéssel van felszerelve, ám az előző modellhez képest igen nagy bordát tettek fel rá, aminek hatására még a legdurvább tesztekkel sem sikerült felforrósítani a kártyát. Counter Strike: Source minden felbontáson játszható, 1024 x 768 - teljes részletességet beállítva már néha a minimálisan elvárható 24 fps alá esik a framerate. A program a DirectX 9 effekteknek köszönhetően láthatóan szebb, ahogy a Half-Life 2 is, feltéve, hogy magasabb részletességgen játsszunk vele. Nagyobb felbontáson, magasabb részletesség mellett is 30-40 fps között mozog a framerate. A Doom 3 azonban már keményebb dió, ennél a kártyánál se várjunk nagy minőségi, és gyorsasági javulást a 9250-hez képest. Magasabb részletességnél persze sokkal kellemesebb lenne a látmes játszani. A F.E.A.R. ezzel a kártyával is beváltatlan igéret marad, alacsony felbontáson, és alacsony részletességgel játszható csupán az új FPS csoda. A Fable továbbra sem hajlandó megmutatni nekünk magát teljes részletességben, kénytelenek vagyunk megelégedni a közepes részletességgel. A World Racing a Fable-hez hasonlóan alacsonyabb felbontáson szépen elfut, még az összes effekt maximumra állítása mellett is.

Club3D ATi 9550 (128bit)

A „nagyobbik" testvér plusz ereje már a teszteknél is megmutatkozik. A kártya kinézetre, és a kőrítését tekintve is megegyezik amúgy az olcsóbb, butított kisöccsével, a hűtőborda el tud bánni a valamelyest nagyobb teljesítménnyel is. CS: Source-ban ez a teljesítmény különbség nem igazán mutatkozik meg, alacsonyabb részletességnél gyorsabb a kártya, magasabb részletességnél nem mérvadó a különbség. Half-Life 2 esetében minden felbontáson, minden beállításnál nagyjából 5-10 fps a különbség a 128 bites változat javára. Ez a pár fps felhúzza a játszhatósági fokot minden felbontás-

nál. Doom 3-nál ez a pár fps még mindig nem elegendő azonban a sikerhez, marad az alacsonyabb felbontás/ki-



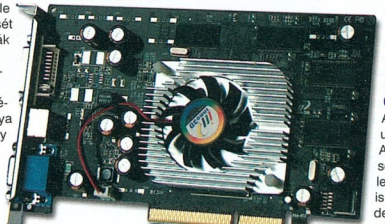
sebb részletesség kombó. A Far Cry-nál alacsonyabb részletességet beállítva minden felbontáson érezhető a sebesség különbség, a magasabb részletességet csak kisebb felbontáson tudjuk igazán kiélvezni. Hiába kaptunk pár plusz fps-t, hiába a 128 bit, a F.E.A.R. még mindig csak álom marad.
A Fable és a World Racing 2 nagyjából ugyanazt a teljesítményt hozza, mint a 64 bites kártyán, a különbség minimális, persze a 128 bites kártya javára.

Inno3D Nvidia Tornado GeForce FX 5200

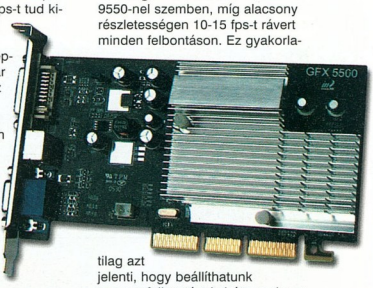
Ezzel a kártyával újra a létra legalsó fokáról kezdjük meg túránkat, ez ugyanis a tesztben szereplő leggyengébb Nvidia kártya.
Az 5200 DirectX 8-as kártya, gyengébb eredményt tudtunk kicsiholni belőle 3DMark 03-ban, mint a 9250-es ATi-ból, a 3DMark 05 le sem futott rajta. A kártya hűtését egy kisebb ventilátorral oldották meg, így minimális mértékben hangosabb, mint a passzív hűtéssel ellátott Club3D kártyák.
A Counter Strike: Source esetében is meglátszik, hogy a kártya gyengébb a 9250-nél, alacsony részletesség mellett elketyeg bármelyik felbontáson, azonban minden effektet maximumra állítva már kis felbontáson is elvérzik. Ugyan ez mondható el a Half-Life 2 esetében is, semmiképpen sem érdemes ezen a kártyán nagy részletességet beállítani, ha játszható minőséget szeretnénk produkálni.
A Doom 3 bizony túl nagy falat az FX 5200-nak, 800x600 - közepes felbontáson átlag 10 fps-t tud kicsikarni magából, ami vajmi kevés, feltéve, hogy nem vagyunk képregény rajongók. A Far Cry-t, a Half-Life 2-höz hasonlóan csak alacsony felbontáson, és grafikai részletességen érdemes elindítani, bátrabbak megpróbálkozhatnak nagyobb felbontással, a játék ekkor a játszhatóság határán fog lavírozni. A magasabb részletesség beállításával hatalmasat zuhan a framerate.
Ahogy azt sejteni lehetett, az októberben megjelenő F.E.A.R. alá bizony ez a kártya nem lesz elegendő, a kisebb felbontáson elért 1 frame per sec bizony egy powerpoint-os diavetítésnek felel meg.
A Fable és a World Racing 2 alacsony felbontáson, minimális részletesség mellett szépen játszható, aki ennél többet szeretne kihozni számítógépéből, annak bizony másik kártyát kell vásárolni.

Inno3D Nvidia Tornado GeForce FX 5500

Bár ez is FX kártya, ezen nem található aktív hűtés. Felesleges is lett volna ventillátort szerelni rá, egy nagyra nőtt bordával is sikerült minimális hőmérsékleten tartani a kártyát, pedig mindent megtettünk, hogy megizzasszuk.



A 3DMark eredmények szerint a teljesítménye nagyjából a 64 bites 9550-évél egyezik meg, a játékokat tekintve azonban nem ennyire egyértelmű a helyzet. CS: Source esetében az FX 5500 magas részletességet beállítva alul maradt a 9550-nel szemben, míg alacsony részletességen 10-15 fps-t rávert minden felbontáson. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy beállíthatunk nagyon felbontást is bátran, de az effekteket minimumra kell állítsuk, ha játszható szintet szeretnénk megütni. Ugyanez igaz a Half-Life 2-re is, míg alacsonyra állított effektek mellett lazán 50-70 fps-t jelenít meg a kártya, addig az effekteket maximumra belőve marad a képnézegetést jelentő 5-10 fps. A Doom 3 hozza a szokásos formáját, kénytelenek vagyunk mindent alacsonyra, vagy még inkább minimálisra állítani, ha játszani szeretnénk. Bár az FX 5500 erősebb, mint az imént megismert 5200, nem tud annyi pluszt felmutatni, ami a F.E.A.R. élvezhető megjelenítéséhez elég lenne.
A Fable futtatásához szintén érdemes alacsonyabb részletességet beállítani, viszont a World Racing 2 szépen elfut 800 x 600 - maximumra állított effektekkel. Ennél magasabb felbontást azonban nem érdemes beállítani.

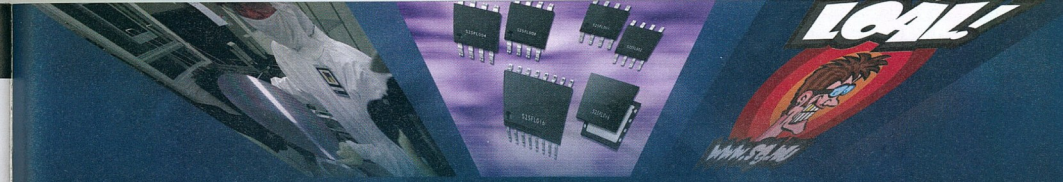


Inno3D Nvidia GeForce 6600

A középkategória utolsó képviselője. A 6600 a legfrissebb, és egyben a legdrágább kártya is a kategóriában, de az ár/teljesítmény mutató tekintetében mindenképpen ő viszi el a pálmát. Egy kisebb ventilátor gondoskodik a hűtésről, amely halkan dolgozik, és alacsony hőmérsékleten tartja a kártyát.
A 3DMark eredmények magukért beszélnek, a 6600 mind a 03-as, mind a 05-ös verzióban jóval magasabb pontot tudott elérni, mint az utána következő 9550-es. CS: Source-ban a magasabb felbontás, és magasabb részletesség beállítása mellett is stabilan 40 fps fölött tudott produkálni. Half-Life 2-nél hasonló a helyzet, a legrészletesebb beállítások mellett is magasan a

3DMARK EREDMÉNYEK

Kártya	Ára	3DMark03 800x600	3DMark03 1024x768	3DMark05 800x600	3DMark05 1024x768
Club3D ATi 9250 128 MB	10 100 Ft	1494	1059	-	-
Club3D ATi 9550 128 MB (64bit)	12 000 Ft	2495	1771	1217	971
Club3D ATi 9550 128 MB (128bit)	12 850 Ft	3319	2452	1433	1120
Inno3D Nvidia Tornado GeForce FX 5200 128 MB (64bit)	8 750 Ft	1262	855	-	-
Inno3D Nvidia Tornado GeForce FX 5500 128 MB (128bit)	12 200 Ft	2127	1560	-	-
Inno3D Nvidia GeForce 6600 128 MB (128bit)	24 500 Ft	5095	3093	1848	1528
Inno3D Nvidia Geforce 6800 256 MB (256bit)	58 000 Ft	8220	6690	3389	2888



www.SG.hu

Friss hírek, érdekességek
a számítógépek, játékok, filmek és a tudomány csodáinak világából!

játszható szint fölött tudta tartani a sebességet. A Doom 3 már jobban megizzasztotta, több szörny megjelenésekor leesett a framerate, de magasabb felbontáson, és részletesség beállítása mellett is tartani tudta a 30-40 fps közti szintet.
A F.E.A.R. fogott ki természetesen a 6600-on a leginkább, ezzel a kártyával 800x600-as, vagy akár 1024x768-as felbontás mellett, közepes részletességgel tudunk játszható sebességet produkálni, ha minden effektet maximumra kapcsolunk, akkor már számolnunk kell azzal, hogy pont a kritikus pillanatokban (pl. amikor többen ránk rontanak) fog belassulni a grafika.

A Fable és a World Racing gyors, minőségi megjelenítése viszont már nem igazán okoz gondot neki. A Fable-t ráadásul végre kipróbálhatjuk 1024x768 - maximumra állított effektekkel, ennél a kártyánál már elhiszi az automata detektáló, hogy képes valóban megjeleníteni ezt a minőségi szintet.

Inno3D Nvidia Geforce 6800

Versenyen kívül, egy kártya, ami a felső kategória alsóbb régióját képviseli. Az árát, és a 3DMark eredményeit megtekintve egyértelmű, hogy nem lehet egy kalap alá venni a többiekkel, mindenesetre érdemes megnézni, hogy mire számíthatunk, ha egy ilyen kártya vásárlására szánjuk el magunkat. CS: Source olyannyira nem jelent neki problémát, hogy a magasabb felbontás/maximum részletesség mellett is 80-100 fps közötti átlagot produkál, és ez igaz a Half-Life 2-re is. A Doom 3 csupán Ultra Quality-ben tudja megfogni, persze ez nem csoda, ehhez a módhoz egy 512 megás kártya kellene. A F.E.A.R. 800x600 - teljes részletesség, 1024x768 - közepes részletesség mellett szépen játszható, ennél magasabb minőségű grafika megjelenítéséhez már egy PCI Express-es kártya kellene. A Fable és a World Racing 2 természetesen minden felbontásban, minden részletességi beállítás mellett szépen elfut, ahogy azt illik.

A teszteknél nem vettük figyelembe, hogy esetleg több memória hozzáadásával - illetve más hardver elemek megváltoztatásával, cseréjével - valószínűleg növelhetnénk a játékélményt, és csak anynyira próbáltuk szakszerűen megközelíteni a témát, amennyire egy csupán minimálisan hozzáértő játékos teszi. Reméljük, sikerült némi támpontot adni a döntéshez azoknak, akik csak kevesebb pénzt tudnak feláldozni a szenvedélyükért.

Tim Norton

A tesztben szereplő kártyákat az Aqua Computer bocsájtotta rendelkezésünkre. Köszönjük!

AMATŐR FEJLESZTŐK PARADICSOMA

Avagy Quake3 engine-t mindenkinek!

Eme kis iromány megjelenésének apropóját az szolgáltatja, hogy a világ egyik legismertebb és legsikeresebb fejlesztőcsapata, az engine-gyáros id Software, a programozózseni John Carmack nyomására történelmi lépésre szánta el magát: az eddig drága pénzekért licencelhető, és rengeteg nagysikerű játék mozgatórugójaként ismert Quake3 engine-t teljesen ingyenessé tette, ezáltal példátlan nagy lehetőséget kínálva a kezdő - garázsfejlesztő - csapatoknak a kibontakozásra!

A díjmentesen kiadott játékengine-ek fogalma már nem új keletű, hiszen rengeteg - leszolgált, de rengeteg sikert-sikerre halmozó projectek elkészítésében nagy szerepet játszó - grafikus motort bocsátanak ingyenesen a lelkes amatőrök részére. Ennek az ingyenességnek csak egy, esetleg két feltétele van: készülő játékunkkal nem kereskedhetünk (azaz projektünk kizárólag lelkesedésből készülhet), esetleg a kész forráskódot kötelesek vagyunk vagy a játékhoz csapni,

vagy egy letölthető addonként elérhetővé tenni mások számára.

Mi az előfeltétele annak, hogy egy grafikus motor a későbbiekben a köznép számára is elérhető legyen? Nos, ehhez nem szükséges semmi egetverő feltétel, azon kívül, hogy az engine-t kifejlesztő csapatban legyen elég türelem ahhoz, hogy részletes dokumentációt készítsen az adott motorról (a könnyebb felhasználhatóság érdekében), hogy bepötyögje a sokoldalnyi licencszerződést, valamint nem árt a kiadó beleegyezését is kérni az ügyben, hátha neki nem lenne ínyére ez a fajta magánakció... Ha ezek a feltételek szerencsésen teljesülnek, semmi akadálya, hogy a készítője számára már semmi hasznot nem hozó - elavult, de még működő - engine-jük licencdíjáról a nép javára lemondjon.

Most a sors kalapjából a Quake3 nevét húzták ki, mely teljesen open-source lett, azaz teljesen különálló játékot készíthetünk a forrás segítségével. Sőt, nem csak a Quake3 teljes forráskódját foglalja magában az alig 6 megás csomag, megkapjuk még a pakkban a Quake3radiant, a Q3map, a bspc és a Q3asm nevű fontos fejlesztőeszközök programsorait is, így annak sincs semmi akadálya, hogy a grafikai engine-t tovább csinosítsuk, netán egyéb más speckókkal tuningoljuk fel a játékot!

Eme jeles alkalomból gondoltam, nem jelentene nagy hátrányt, ha átnyálaznánk kicsit ezt az engine-témát, és vizuálisan máris bejárnánk a saját játékunk befejezéséig tartó hosszú és keserves utat. Nem kívánok ismét az elméleti témákba belemenni (hiszen erre szakosodott az év eleje óta futó modfejlesztés rovat), inkább hasznos gyakorlati tanácsokkal szeretnék szolgálni, illetve tapasztalataimat megosztani veletek. Így megnézzük, hogyan fordíthatjuk le a forrást, majd csinálunk pár aprócska módosítást a kódon, de a többire nektek kell rájönnötök saját szájízetek, valamint a modfejlesztés rovat és az internet nyújtotta információk alapján. Ne féljetek, ha elegendő elszántság rejtezik bennetek, valamint sikerül egy igazán remek morállal rendelkező

(a tehetség és tapasztalat másodlagos) csapatot toborozni, nem lesz nehéz megírni álmaitok játékát.

Felépítés

Mielőtt fejest ugranánk a mélyvízbe, zuhanyozzunk előtte kicsit, nehogy felhevült testtel mártózzunk meg a programkódok vadul hullámzó tengerében! Tekintsük át, milyen elemekből is épül fel a Quake3 forráskódja. Rendkívül fontos, hogy tisztában legyünk vele, mit hol találunk, hiszen másülönben csak nagy fejetlenség uralkodna köreinkben. Tehát lássuk a tartalmat, mappákra bontva:

- **Ui:** A Q3: Team arena menürendszerét tartalmazta ez a mappa, de az open-source forrásból kigyomlálták.
- **Q3radiant:** A Quake3-as pályakészítő program forráskódja.
- **Q3map:** A .map-ból a Quake3-as bsp-be konvertáló program teljes forrása.
- **Q3asm:** Az id Software által fejlesztett, c-ből assembly-ba konvertáló program kódjai.
- **Libs:** Külső fejlesztésű, ám az id software által felhasznált források, mint a jpeg 6 (Jpeg-kezelő program), valamint a pak (belső zip tömörítő, ez kezeli a pk3 fájlokat).
- **Icc:** A belső c++ compiler. Lefordítva, valamint forráskódokkal együtt.
- **common:** alapvető parancsok.
- **Code:** A végére hagytam ezt, mert ez a legfontosabb. Itt tárolódnak magának a játéknak a programjai, a Quake3.exe, valamint a qvm-eket alkotó programsorok. Ez a mappa további részekre bontható, úgymint botlib (a Quake3 „bot"-jainak mozgatói), bspc (a botok útvonalait tároló .aas fájlok készítője), qcommon, renderer, server, client (a Quake3. exét alkotó programsorok).
- **Cgame, game, Q3_ui:** A qvm-ek alkotói. Három könyvtár, három qvm fájl. A cgame, és a game maga a játék kliens -és szerveroldali kódjai, a q3_ui pedig a menürendszert tartalmazza.
- **ui:** A régi (még a Quake3 test idejében használt) menürendszer. A compiler ugyan lefordítja, de semmi szükség nincsen rá.
- **Macosx, uniq, win32:** A Quake3 engine mac-es, Linux-os, valamint Windows-os runtime-ja.

Legyen programunk mára!

Ezek után essen szó arról, hogyan is fordítsuk le a Quake3 engine kódját, hogy abból egy Quake3.exe-féleség kerekedjen. A Quake3 kódját lehetőségünk van Windows, Linux, valamint Macintosh rendszerek alá lefordítani, a cikk a Win32 rendszerek (Win98, ME, XP) alá való fordítást mutatja be. A fordításhoz szükséges a Microsoft Visual C 6.0 vagy

annál újabb verziójú fejlesztőkörnyezetének megléte. Íme:

1. Miután sikeresen kicsomagoltuk a Quake3 forrását, tömörítsük ki a Pc.Games DVD-ről, vagy töltsük le a prjconverter.exe-t a netről a code alkönyvtárba.
2. Nyissuk meg a START/programok(/kellékek)/DOS-parancssort, navigáljunk a forráskód code könyvtárába, majd írjuk be az alábbi parancsot: *prjconverter quake3.sln*.
3. Indítsuk el a Microsoft Visual C 6.0-t, majd töltsük be a keletkezett quake3.dsw-t.
4. Az MSVC-ben kattintsunk a jobb egérgombbal a jobb oldali „Quake3 classes"-re, majd itt a „Set as Active Project" menüpontra.
5. A Build menüben válasszuk ki a „Set as active configuration" parancsot, majd a megjelenő ablakban jelöljük ki a „quake3 - Win32 Release" menüpontot.
6. Ezután jöhet a „Project menü Dependencies..." parancs. A felbukkanó ablakban (Select project to modify: Quake3) csak a botlib és a renderer legyen kipipálva.
7. Ezután a Build menü „Build quake3.exe" parancsával végre megkapjuk a kész .exe fájlt, melyet végül a forráskód code/release mappájában találhatunk majd meg.

Fontos tudnivaló: amíg a programhoz tartozó, de külső fájlból származó VM fájlokat le nem fordítjuk, csak az bonyolultabb megoldás. Íme:

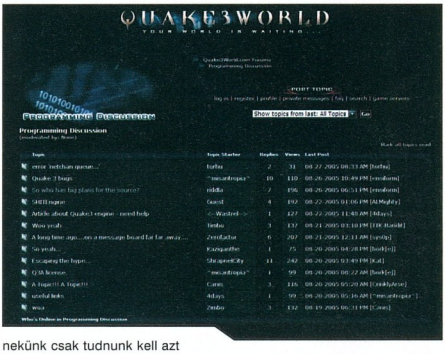
1. Szedjük le valahonnan a Quake3 játszható demóját, valamint a Quake3 1.32-es point release-t.
2. Telepítsük fel a Quake3 demót, és installáljuk fel rá a patch-et!
3. Vizslassuk át az összes .pk3 fájlt, és a vm mappákat mindenhonnan töröljük ki!
4. Helyettesítsük az eredeti quake3.exét a sajátunkkal, valamint az eredeti vm mappákat a mi qvm fájlainkkal.
5. Ezek után elvileg egy teljesen funkcionáló tesztkörnyezetet kapunk, melyben szabadon kísérleteztehetünk saját programkódjainkkal.

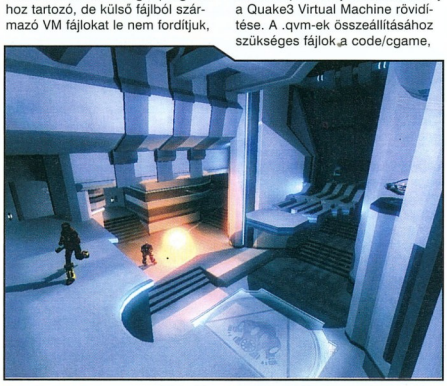
FIGYELEM! Ezt a módszert a Quakesrc egyik fórumában olvastam, ahol nagyban áradoztak róla, de én személy szerint nem tudom garantálni, hogy a módszer teljesen rendben működik! Egy próbát azonban mindenképp megér. Ezek után nincs más dolgunk, mint a qvm fájlokat is lefordítani, na de hogyan? Erről ad felvilágosítást a következő fejezet.

Quake3 virtual machine - a játék lelke

Természetesen a Quake3.exe lefordításával még nem végeztük el minden dolgunkat, hiszen a játék egésze, valamint a menük mind kis átalakított .dll fájlokban tárolódnak .qvm kiterjesztéssel, amely a Quake3 Virtual Machine rövidítése. A .qvm-ek összeállításához szükséges fájlok a code/cgame, game és q3_ui mappákban tanyáznak. Bár id-éknél igyekeztek elkövetni mindent a lehető legkényelmesebb és leggyorsabb fordítás érdekében, a dolog nem egészen úgy sült el, ahogy tervezték: a Microsoft Visual programjai nem képesek kezelni ezeket a módosított dll fájlokat, sima dll-eket készítve viszont megoldható a dolog, de ilyenkor a játék állandó hibaüzenetekkel és párbeszédablakokkal bombáz minket a dll-használat ellen szólva. Éppen ezért trükköznünk kell. Hála a égnek, a készítők beépítettek a forrásba egy teljesen saját készítésű, alig 1 megás c++ fordítót, nekünk csak tudnunk kell azt használni. A kezelésük nem nagy ördöngösség, bár van némi turpisság a dologban. Íme a leírás, hogyan tudjuk hibátlan eredményt az alap forrásokat lefordítani:

1. hozzunk létre a code/cgame, game és q3_ui mappán belül is egy vm nevű alkönyvtárat (ha még nem léteznek)
2. mindhárom vm mappába másoljuk át a code/win32/mod-sdk-setup/bin könyvtárból a 4 darab exe fájlt
3. nyissuk meg a code / installdebug, installrelease, installvms, run, valamint runrelease nevű .bat fájlokat, majd szerkesszük át bennük az elérési útvonalakat (alapból g:/quake) arra a meghajtóra / könyvtárra, amelybe mi a kódokat helyeztük. Mentsük el a változásokat (ügyeljünk hogy a jegyzettömbös .txt helyett maradjon .bat a kiterjesztés).
4. indítsuk el az installrelease.bat fájlt. Ha szerencsések vagyunk, bejön egy dos ablak, melyben számunkra értelmetlennek ható sorok sokasága özönlik.





valamint egy alap config.cfg-t és default.cfg-t nem írunk a játékhoz, a játék nem fog elindulni. Ha rendelkezünk eredeti Quake3-mal, akkor semmi gond nem lesz a fordításokkal meg a kód használatával, csak arra ügyeljünk, hogy a létrejött vm mappánkat zippeljük be, majd nevezzük át newvm.pk3-má, és ezután másoljuk a baseq3 könyvtárba. Ha nem rendelkezünk a teljes, kereskedelmi Quake3-mal, akkor is létezik egy módszer,

LINKBÁNYA

Természetesen nem születik mindenki zseninek, a Pc.Games terjedelme pedig véges, így nincs lehetőségünk egy komplett Quake3 forráskód-kódexet átnyújtani az olvasóknak. Ám mint mindig, ebben az esetben is rengeteg hasznos segítséget kaphatunk az interneten, csak tudni kell, hol keressünk. Eme nagy csokornyi hivatkozás remek kiindulópont projektünk megvalósulása felé. Lássuk tehát, mely oldalak nyújtanak nekünk hatalmas segítséget a Quake3 kódolásával kapcsolatban!

Help és tutorial oldalak:
www.prog.hu - alap kiindulási pont minden amatőr programozó számára!
www.tutorial.hu - elsősorban a 2D grafikához, illetve a webes fejlesztéshez nyújt hatalmas segítséget az oldal.
www.quakesrc.org - Legfőképp a Quake2 szerkesztéséhez tartalmaz mérhetetlen mennyiségű információt, ám ne feledjük el, hogy - egy kis ügyeskedéssel - minden itt található példát végre tudunk hajtani Quake3 alatt is!
mitglied.lycos.de/Q3Coderz/Q3Devel - Ugyan az oldal frissítése már régesrég megszűnt, a közösség számára azért még jó ideig elérhető marad a Q3devel oldala, melyben a Q3-as modok készítéséről, és a forráskód fordításáról olvashatunk fejtágító cikkeket.
www.quake3hut.co.uk/q3coding - Ez életem legprimitívebb oldala, mellyel találkoztam, ugyanis sima ftp-n keresztül válnak elérhetővé az értékes anyagokat tartalmazó html oldalak. A felhalmozott tudásanyag azonban sokkal nagyobb annál, minthogy ilyen kicsinységekkel foglalkozzunk!
www.planetquake.com/code3arena - A legalapvetőbb oldal a Q3 moddolásához, érdemes itt kezdeni a böngészést.
Segítségnyújtó fórumok:
www.quake3world.com/forum/index.php
www.quake.de/phpBB2/
www.forumplanet.com/planetquake/?index.asp
Letölthető anyagok (textúrák, mapobjectek, képek, skyboxok) játékunkhoz:
www.3dcafe.com - 3d-s modellek, hangok
www.3dkingdom.org - kiváló minőségű modellek teljesen ingyen! Figyelem! A legtöbbhöz saját textúrákat kell kreálnunk!
www.planethalflife.com/wadfather - textúrák és skyboxok sokasága! Az egyik legjobb gyűjteményes oldal!
www.planetquake.com/polycount - Óriási mennyiségű felhalmozott játékos- és fegyvermodell, valamint mapobject!

JÁTÉK-KÖRKÉP

Mivel az emberek többségét alapvetően kíváncsi természettel áldotta meg a sors, gondolom érdekel benneteket, hogy eddig milyen eredménnyel használták fel az amatőr team-ek a rendelkezésükre álló Quake engine-eket. Íme a legnépszerűbb ingyenes FPS-ek listája!

Codered: Battle for Earth, Codered: Martian chronicles, Codered: Alien arena

Azért helyeztem egy cím alá eme három alkotást, mert egyrészt mindegyik fejlesztője a német COR entertainment, másrészt a három játék egy sorozatot alkot (a „Támad a Mars!" ötlete alapján), így nagyban hasonlítanak is egymásra. Míg a Battle for Earth és a Martian chronicles remek (bár nagyon rövid) egyjátékos módot is tartalmaz, az Alien arena kifejezetten multiplayerre fókuszál (nem véletlen a névhasonlóság a Quake3: Arena-val).
www.planetquake.com/cor

Nexuiz

Elég viszontagságos utat járt be ez a project, hiszen a textúrák kivételével a készítők mindenben ragaszkodtak a „szigorúan csak saját kézből!" elvhez, vagyis minden egyes karaktermodell, fegyver, hang, pálya és menüelem teljesen saját készítésű. Ez azt jelenti, hogy rengeteg időbe telt, míg a 28 játékosmodellt, a 10 fegyvert, illetve a 18 pályát tökéletesre csiszolták. A két évig tartó fejlesztés után sajnos már nem jutott idő a Darkplaces engine optimizálására, így a játék, bár szép lett, könnyen taccsra vágja a gépigény az egész játékélményt. Ugyan az 1.1-es patch már gépi ellenfelekkel, illetve jobb játszhatósággal kecsegtet, még mindig nem elég jó az eredmény ahhoz, hogy a megfelelő hangulatot biztosítsa. Ingyenessége miatt azonban ennek ellenére is naponta több ezren tolják a játékot, akár hajnalban is találni tudásszintünknek megfelelő kihívót a szervereken.
www.nexuiz.com

Soldier of Empire

Egy orosz fejlesztő, Henry Sheppard egymaga készítette ezt a fantasztikus, Quake2 evolved engine-et alkalmazó játékot, csupán a zene megalkotásában, illetve a 2d-s grafikában segített be neki 2-3 rokon. A játék főleg egyjátékos módban okoz felhőtlen örömöt, multiplayerben gyenge, az egyszemélyes kampánya viszont nagyon rövidre sikerült. Jelentősen továbbfejlesztett Quake2 motort használ, és a modellek, pályák kidolgozásában sincs hiba. Technikailag a legprofibb alkotások egyike.

Lendlease

Ez szintén Henry Sheppard egyik alkotása, csak ez régebbi kiadás, mint a SoE. Teljes egészében RTCW koppintás, még a hangok is hasonlók. Ennek ellenére nem rossz a cuccos, ám a heves akadozások (melyre a Quake2 engine miatt nem találni megfelelő indokot) nem túl kedvező plecsnit nyomnak rá a hangulatra.

Argonium

Ez nem annyira nagymívű alkotás, mint a többi játék, hiszen a teljes csomagot cakumpakk összvissz 250 óra alatt állították össze. Így mindössze 3 pályát tartalmaz a játék, és csak multiplayer módban játszható. Nagy előnye viszont, hogy kisméretű, így könnyű lekapni a netről, és hogy az a 3 pálya azért igencsak szépre sikeredett...
www.planetquake.com/td/argonium

A Soldier of empire, a Lendlease, ill. a Nexuiz nevű alkotások nem lehetnek ismeretlenek a lelkes Pc.Games olvasó számára, hiszen ezek a játékok szerepeltek előző számunk DVD-mellékletén is.

5. a lefordított vm fájlok a code/baseq3/vm mappában foglalnak helyet. Akkor dolgoztunk jól, ha látunk 3 darab .vm és 3 darab .map kiterjesztésű fájlt. Ha nem kaptunk hibaüzenetet, ám az egyik vm fájl mégsem fordítódott le, nézzünk be a .map fájlokba, ahol nézzük meg, nem szerepel-e ugyanaz az érték (mondjuk a 0) kettő vagy több sorban is, mert ez esetben a qvm fájl nem készül el.
6. Ha valami baki történik, indítsuk el a DOS-parancssort, majd az ismert DOS-os parancsok segítségével navigáljunk el a code alkönyvtárig, ahol futtassuk le újból az jnstallrelease.bat fájlt. Ezután a DOS-ablakból megtudhatjuk, milyen hiba ütötte fel a fejét, amely miatt lehetetlenné vált a compilelolás.

Módosítsunk!

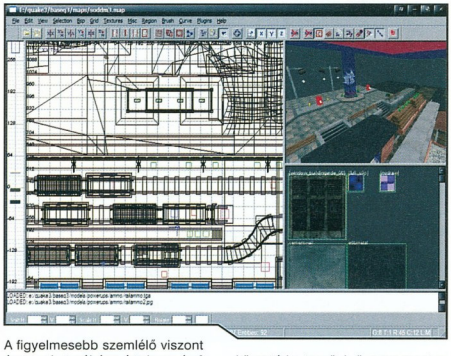
Ahhoz, hogy a Quake3 forráskódját haladó módon módosítani tudjuk, szükségünk lesz pár darab 6000 Ft-os könyvre a C nyelv, valamint az Opengl programozás kapcsán. Tudom, durván hangzik, de semmilyen gyorstalpaló nem képes az egyszeri Pistikéből profi kódert faragni! Aki még soha életében nem foglalkozott komolyan a C / C++ programozási nyelvvel, annak valószínűsíthetően nem is fog sikerülni semmit sem összeütni a kódból. Azonban, hogy némileg segítsük az indulást, lássunk néhány aprócska példát, kifejezetten a kezdők számára kitalálva...

Ide vágták elénk a Quake3 kódot. Valahogy boldogulnunk kéne vele. Hogyan is fogunk neki? Ha rendelkezünk némi angol tudással, máris picivel könnyebb dolgunk van, ugyanis néhány elemről magunk is meg tudjuk állapítani, mit jelent.

Próbáljunk ki valamit. Nyissuk meg a code/game/g_missile.c fájlt. Keressük meg a

==========
fire_rocket
==========

szekciót. Mit látunk? Egy csomó adatot, melyeket egyelőre nem tudunk különösképpen értelmezni.



A figyelmesebb szemlélő viszont észrevehet néhány értelmes és felettébb érdekes dolgot a sorok között. Keressük meg a bolt->damage = 100; sort, és próbáljuk értelmezni. Damage? Hiszen ez a szó ismerős! Igen valóban, sebzést jelent. Írjuk át a sorban szereplő 100-as értéket 999-re. Mi történik? Fordítsuk le az új game.qvm-et, majd másoljuk be a Quake3 mappánkba. Ahhoz, hogy működjön a kód, egy vm mappába kell pk3-ba tömöríteni a baseq3 mappán belül. Keressünk olyan pályát a játékban, amelyen van rakétavető (ez nem lesz túl nehéz feladat, lévén egy kivételével mindegyik ilyen :D), majd menjünk egy kört a pályán. Kapjuk elő a rocket launchert. Mi történik? Minden ellenség azonnal atomjaira szakad! Igen, a rakétavető sebzését felvittük egy azonnali halált okozóan nagy mértékre. Semmit sem bonyolultabb ennél átírni, csak tudni kell összefüggéseket keresni, illetve egy angol szótár is legyen mindig a kezünkben.

Nézzünk egy bonyolultabb feladatot. Varázsoljunk mondjuk alá festő zenét a főmenübe. Hogyan lehetséges ezt megoldani? Először is kell egy wav fájl, amelyet a music könyvtárba teszünk (legyen most a neve music/menu.wav), majd megkeressük a code/q3_ui/menu.c fájlt. Ez tárolja a főmenü kódjait. Menjünk a fájl aljára. Keressük meg az alábbi két sort:

Menu_AddItem(&s_main.menu, &s_main.exit);
trap_Key_SetCatcher(KEY-CATCH_UI);

Ezen két sor közé illesszük be az alábbiakat:

trap_S_RegisterSound(„music music/menu.wav", qfalse);
trap_Cmd_ExecuteText(EXEC_APPEND, „music music/menu[1]\n");

Fordítsuk le újra a q3_ui.qvm-et, nevezzük át ui.qvm-mé, majd a fentebb említett módokon másoljuk be a mi kis Quake3-unkba. Ha mindent jól csináltunk, a Quake3 menüje alatt zene szól! Hogy hogyan tud ilyen kódokat magától

kitalálni az ember? Na hát erre valók a 6000 Forintos C nyelvről szóló könyvek, szóval ne röstelljünk olvasni és tanulni a vaskos c++ lexikonokból. Az eredménye hamar meglesz, bár hogy minden kódhoz megfelelően értsünk, bizony több hónapon át kell a könyvek és a gép mellett gubbasztani. Kitartás!

Single player? Hogyan?

Gondolom sokatok fejében megfogalmazódott már az a halvány kérdés, hogy vajon a Quake3 - alapvetően multiplayerre kihegyezett - kódjából lehet-e valamilyen single player játékot összetákolni. De még mennyire, hogy lehet! Számos nagyszerű próbálkozást fel lehetne sorolni, melyek mind a Quake3 motor felhasználásával készültek. Ilyenek a Medal of honor, Return to castle Wolfenstein, vagy Call of duty nevű alkojóval az open-source Quake3 engine előtt adták ki, teljesen más törvények vonatkoznak rá, mint a 2005-ös Quake3 kódra. Ezért

tások. De továbbmegyek: létezik egyjátékos Quake3 mod is! Ezek közül hármat érdemes megemlíteni, az nVidia támogatásával készült „Sidrial total conversion"-t, a „The dark conjunction"-t, valamint a vadonatúj „Outpost" modot. Ezek mind egyjátékos módban játszható, történettel rendelkező Quake3-as modok! Közülük, ha minden igaz, a „The dark conjunction", valamint az „Outpost" demója ott csücsül a DVD-mellékleten, a TDC teljes forráskódjának kíséretében. A Sidrial neve nem lehet ismeretlen egy lelkes Pc.Games olvasónak, hiszen a mod - teljes valójában - helyet kapott egy régebbi Pc.Games DVD-n, szám szerint a 2002. márciusin. Ezért a Sidrial nem kap helyet újból a mellékleten, ám aki lemaradt róla, de nagyon kíváncsi rá, a *www.fountainheadent.com* címről még csekkolhatja a 125 megás alkotást.

A TDC forráskódját nyugodtan felhasználhatjuk saját egyjátékos projectünkhöz, ám nem ebben a formájában. Mivel a TDC-t még trükközni kell: persze a teljes kódot felhasználhatjuk, de csak úgy, hogy a fájlok elejére copy-paste módszerrel bemásoljuk a Q3 forrás minden .c fájljának legelején megtalálható felhasználási szabályokat. Mivel a TDC-s .c fájlok tartalma (a módosításoktól eltekintve) ugyanaz, mint az alap Quake3-é, így a kód innentől fogva legálisnak számít, és felhasználhatjuk a TDC forrását is saját játékunk készítéséhez. Sok sikert!

Konklúzió

Míg az első programsortól a kész játékig eljutunk, rengeteg kegyetlenül nehéz és buktatókkal teli feladat vár ránk. Ne visszakozzunk a kezdeti sikertelenségek miatt, ha pedig valamilyen feladattal nem boldogulnánk, mindig keressünk segítséget a neten! Segítő kezek ezrei várják, hogy egy rájuk szabott feladattal befejezzék a gép előtt való unatkozást!
Hogy mit alkothatunk? Legyünk kreatívak! Alkossunk fizikai engine-t a játékba! Tegyünk be bump-mapping effektet, mely jelentősen megszépíti a textúrákat! Használjunk valós idejű játékokat! Csináljunk Battlefield 3-at! A lehetőségek száma végtelen, de egyet mindig megjegyezni: az ingyenes kód felhasználásának komoly feltétele, hogy szerzeményünkkel nem kereskedhetünk!
Eme cikkel természetesen senki nem válhat még profi játékfejlesztővé, ám reményeim szerint mégis nagyon sokat segít majd az elindulásban! Sok sikert kívánok mindenkinek a módosításokhoz, aki netántán rendelkezik valami értékelhető minőségű alkotással, nyugodtan keresse fel a Pc.Games szerkesztőit, vagy ajánlja az általa készített cuccokat a DVD-szerkesztőnek...

Wastrel
doom3@citromail.hu

Figyelem! A Quake3 forrása, a prj-converter, valamint a „The dark conjunction" és „Outpost" Quake3-as modok megtalálhatók jelen számunk DVD-mellékletén is! Köszönet Kovács Andrásnak a cikk megírásában nyújtott segítségéért

ALTERNATÍV LEHETŐSÉGEK

Ha esetleg álmaink megvalósításához a Quake3 motorját túl hosszú útnak gondolnánk, még mindig lehetőségünk van néhány korábban publikussá tett - és egyszerűbben módosítható - engine-t átalakítani projectünk számára. Íme a legismertebb engine-ek listája, melyek annak idején olyan bestsellereket éltettek, mint pl. a Duke nukem 3D, a Quake sorozat, a Soldier of fortune vagy mondjuk a Half-life. Ezeket a GNU general public license betartásával bármikor felhasználhatjuk, módosíthatjuk, saját projectünk világához igazíthatjuk, szabadon, de kizárólag lelkesedésből. Zárójelben szerepel az engine debütálásának időpontja.

Rise of the triad (1995)
Ez tulajdonképpen csak egy erősen módosított DOOM motor, pár újonnan bevezetett grafikai újítással és fejlesztésekkel (pl. tudunk ugrani). Nem mondhatni, hogy a belőle készült Rise of triad nevű II. világháborús lövöldözős nagy hisztériát váltott volna ki, és Triad engine-es játékokról sem igen hallani.
Build engine (1996)
Ki ne ismerné a jó öreg Build engine-t? Ez a kis primitív, nem full 3D-s grafikát alkalmazó motor a modderek kedvence lett rövid idő alatt, mivel egyszerűen kezelhető kódja, illetve pályaszerkesztője rendkívül felhasználóbaráttá tette. Ma már ugyan a jóval fejlettebb Quake engine-ek miatt nem készülnek vele játékok, néhány régebbi alkotást azért még felfedezni a neten. Példajátékok: *Quest for Al-Quaida, City war*
Shadow warrior source (1997)
A Shadow warrior forráskódja nem más, mint egy módosított Build engine. A fejlődés annyiban áll, hogy ez már támogatja a Room-over-room (azaz több szoba egymás felett) technológiát, valamint a teljesen 3d-s grafikákat (pl. körbejárható ellenfelek). Mivel a Shadow warrior forráskódja újonnan érkezett a modderek karmai közé, még nemigen hallani Sh.w-s fejlesztésekről.
Quake engine (1996)
A Quake a világ első, teljesen 3d-s játékerigine-ja, ám mivel mára teljesen elavult, a legtöbb fejlesztő mégis a jóval barátibb Quake2 motort alkalmazza tervei megvalósításához. Egyetlen ismert Quake engine-es alkotás a nyár elején debütált Nexuiz, mely a továbbfejlesztett Tenebrae és Darkplaces engine kódjaival karöltve majdhogynem DOOM3 szintű grafikát és kb. Unreal 3 szintű szaggatást eredményezett.
Quake2 engine (1997)
Manapság ez a legnépszerűbb a community körében, közel tucatnyi Quake2 motoros freeware játék létezik, és máig nagyon népszerű, pedig már évekkel ezelőtt public-ba vonult a forráskód. Példajátékok: *D-day [stand-alone total conversion], Codered: Battle for Earth, Martian chronicles, Alien arena, Soldier of empire, Lendlease stb.*
Unreal engine runtime (1998)
Igazi kakukktojás az Unreal engine, ugyanis ennek nem áll rendelkezésre a teljes forráskódja, csupán maga a futtató környezet az Unreal scripttel. Ez rendkívül behatárolja az engine felhasználhatóságának lehetőségeit, hiszen nem tudunk pl. új játékmódokat beépíteni a játékba. Így hosszú távon nem is tett szert nagy népszerűségre a community köreiben. A fene az Epic fukarságát...
Allegiance source code (2000)
Sajnos erről a forrásról nem tudok semmit, csak azt, hogy a Microsoft által fejlesztett Allegiance nevű űrbéli lövöldözős játék teljes forráskódját tartalmazza. Így valószínűleg saját játék készítésére is használható, ám alkalmazása előtt először inkább böngésszük át alaposan a licencszerződést. Ja igen: maga a játék csak online módokat támogat.

OPTIKAI TUNING SZÁMÍTÓGÉP MÓDRA

Avagy zavar a gépházban

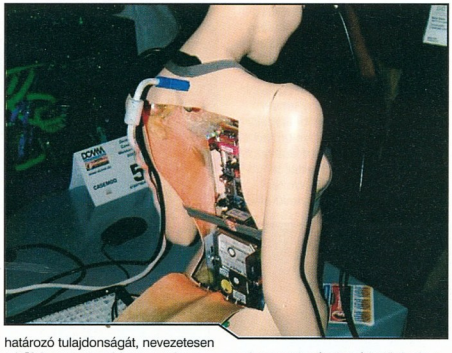
A világ változik - mondák a bölcsek. És valóban: fejlődés, átalakulás nélkül nem létezhet kicsiny univerzumunk. Ennek bizonyítékait nap mint nap érezhetjük saját hámrétegünkön is, ám ha megpróbáljuk egy kicsit „szakmaibb" - hogy ne mondjam -, „műszakibb" szemmel nézni a körülöttünk levő világot, könnyen rájöhetünk, hogy ez a kijelentés hatványozottan igaz.

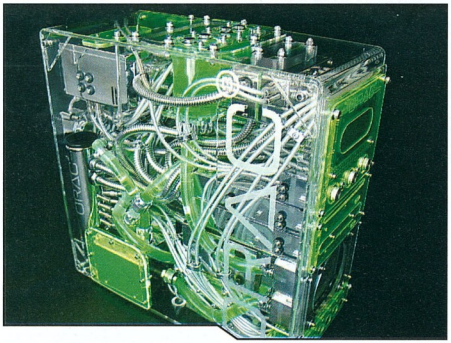
Az előző PC.Games-ben olvashattatok már a mobilkommunikáció rohamos innovációjáról, mely cikk keretében érintettük a szerkentyűk személyre szabhatóságának lehetőségeit is. Merthogy ilyenek is vannak. És ha ott vannak, akkor abban is biztosak lehetünk, hogy a számítógépeknél is ugyanúgy megtalálhatóak. Ez persze nem hat az újdonság erejével, hiszen aki csak egy kicsit is nagyobb igénnyel viseltetik az őt körülvevő számítógépes környezet megreformálása iránt, az azonnal átkonfigurálja kedvenc operációs rendszerének mind külső, mind belső jellegét - mintegy saját személyiségéhez igazítva. Ennek nem pusztán praktikussági okai vannak, hisz már a régmúlt tanításaiból tudhatjuk, hogy az ember gyarló módon nem átall gyönyörködni is a körülötte elhelyezkedő különféle tárgyakban. Legyenek ezek akár számítógépek. És mint tudjuk, ami ünnep a szemnek, az öröm a léleknek. Ennek jegyében vetünk néhány kósza pillantást a - figyelem, csúnya angol szó következik! - moddingolásra, melyen természetesen kedvenc számítógépünk külső átalakulását szavatoló eljárást értjük.

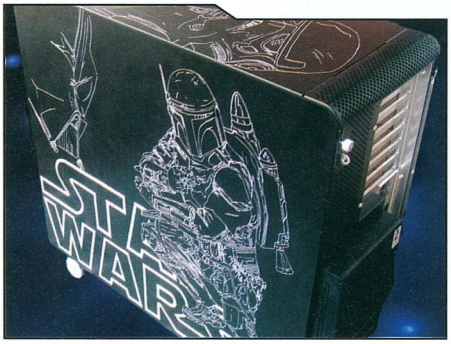
Alapvetően a moddingolásnak két fajtája létezik: a Case Modding és Case Construction. Míg előbbi a már meglevő, készen, a boltban kapható szabvány házak átfaragását jelzi, addig az utóbbi a sokkal nagyobb kreativitást igénylő, egyedi házak építését. Minthogy a Case Construction sokkal nagyobb kihívást jelent, valamint bemutatása a jelenleg rendelkezésre álló három oldal többszörösét igényelné, ezért ezen típus behatóbb ismertetésétől most talán tekintsünk el, ám cserébe belekapirgálunk a „hagyományos" moddingolás rejtelmeibe.

Csináld magad...

Minthogy a jelen recenzióban elsősorban a külső tuninggal kívánunk behatóbban foglalkozni, így a procihúzás és egyéb témákat most hanyagoljuk - ám nem hagyhatjuk figyelmen kívül a gépek egyik meghatározó tulajdonságát, nevezetesen a hőfokot, pontosabban a melegedést - mely szoros összefüggésben van a cikk témájával. Mint már említettük, a külső átalakítások kétféle okból születnek: teljesítménynövelés és vizuális megjelenés. Nyugodtan beszélhetünk teljesítménynövekedésről, hiszen ha a hűtést sikerül jól bekonfigurálnunk - akár egy átalakított házzal -, akkor az elengedhetetlenül hozzájárul gépünk minőségi javulásához. Természetesen a legegyszerűbb módozat, ha néhány plusz ventillátorral megtoldjuk a házat, így a szellőzés jobb lesz, az alkatrészek nem fognak megfőni. A szívó ventillátort érdemes alulra beszerelni, míg a fúvó ventit felülre, hiszen a levegő lent a föld közelében akár 1-2 fokkal is hidegebb lehet. A ventilátorok jelenléte nemcsak hasznos, de dekoratív is lehet: egy-két led ráaggatásával szuper hatásokat érhetünk el velük - unatkozó modderek ezzel is foglalkoznak. Mindenek előtt érdemes még egy sarkalatos témára odahallgatni, ez pedig a zaj. Természetesen senki nem kedveli, ha egy hangos gép mellett kell dolgoznia, ezért ennek redukálása mintegy elemi szükséglet. Ezt úgy érhetjük el, hogy minél nagyobb teret kibélelünk a gépben - és itt jön be a nagy kérdés: melyiket válasszam? Csendes gépet, vagy biztonságosan hűtött, megfelelő teljesítményűt? Tudniillik minél több dolgot passzírozunk bele a gépbe - ez alatt nemcsak az alkatrészeket, de a bélelő anyagokat is értjük - annál kevésbé áramlik jól a levegő, ergo annál melegebb lesz bent. Áthidaló - ám jóval költségesebb - megoldás lehet a Hi-Fi szaküzletekben kapható hangszigetelő szivacsok alkalmazása: ezek különböző vastagságban kaphatóak, így könnyen igényeinkhez - és persze a rendelkezésünkre álló helyhez - igazíthatjuk a méreteket. Némiképp költségkímélőbb alternatíva lehet a sátrazásoknál alkalmazott polifoam: meglepően jól szigetel, és az ára







MOD TECH HALL 2005

Idén immáron negyedszerre rendezik meg a Mod Tech Hall nevű összejövetelt, mely a feltörekvőben levő magyar moddereknek ad lehetőséget a bemutatásra. A jelentkezési határidő szeptember 30. volt, a verseny október 9-10-én lesz, aki egy kicsit is érdeklődik a téma iránt, annak érdemes lehet kilátogatni. Bővebb felvilágosítást a *www.radikalmod.hu* oldalon kaphattok!

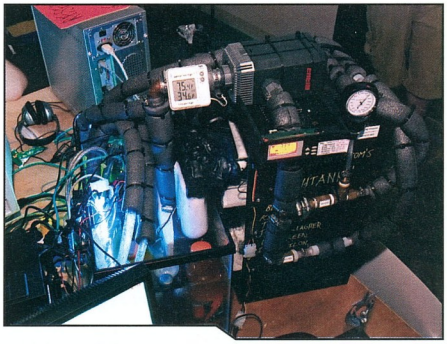
igazán barátinak mondható. Most, hogy már van egy csendes, jól hűtött házunk, elérkeztünk a cikk fő témájához: a külső megjelenéshez.

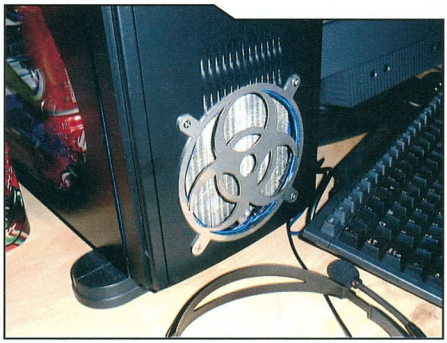
És végre: a látvány...

Noha léteznek úgynevezett premodded házak - ilyen pl.: az Alienware által gyártott Half Life 2 mod is -, ám ezek egyediségben meg sem közelíthetik a saját magunk által eszkábált csodákat. Ki-ki vérmérsékletének, kézügyességének és persze pénztárcájának mértékében eshet neki a változtatásoknak - ám egy valamit ne felejtsünk: ha elrontunk valamit, többnyire nincs visszaút! Gépünk kicsicsázásához többféleképpen is neki kezdhetünk, ismerjük meg, miből választhatunk!

Matricázás: Természetesen itt nem az 5 Ft-os tini ninja teknőcös matricákra gondolunk (persze akinek ez tetszik, annak természetesen szíve joga ezt használni), hanem az egész komoly öntapadós készítményekre, melyeket háztartási boltokban vehetünk meg. Egymillió fajtájú van, színben, méretben, minőségben - válogatni igazán lehet. Ezekkel be lehet vonni - mintegy tapétaként - a gép oldalait és tetejét (az első és hátsó rész nem javallott), de sokkal érdekesebb, ha egy bizonyos mintát vágunk ki belőle, és azt passzírozzuk rá - egy kis fantáziával nagyon fel lehet dobni a házakat!

Festés: Önjelölt Picassók terepe. Lehetőleg ne vízfestékkel próbálkozunk, de még csak temperával se. Legjobb erre a célra egy-két flakon szórófejes spray a kívánt színekben. Mielőtt vadul nekiesnénk házunk fújásának, előbb gondolkodjunk! Szedjük le a festeni kívánt részeket a gépről, majd 200-as szemcseméretű csiszolópapírral koptassuk le az eredeti - valószínűleg szürke - színt. Ha megvagyunk, fussuk át a felületet sokkal simább papírral is (kb.: 6-700-assal), majd tisztítsuk meg valamilyen tisztítófolyadékkal. Hagyjuk megszáradni, majd végre jöhet a lényeg: vigyünk fel egy nagyon vékony réteget a festékből. Ez gyakorlatilag mindegy, hogy milyen színű - ez lesz az úgynevezett alapréteg. Miután megszáradt (pár óra), csiszoljuk meg szintén finom papírral, majd jöhet az újabb réteg: ekkor már körvonalazódjon az alakja annak, amit rá akarunk pingálni. Ismét csiszolás, majd egy végső fújás keretében adjuk meg neki az utolsó lökést, és már készen is vagyunk. Hátránya, hogy bonyolultabb mintákat nem nagyon tudunk így felvinni, ehhez a később ismertetett „airbrush" technikára lesz szükség. Ha nem tetszik a fényes felület, akkor azt egy 2000-es papírral simára csiszolhatjuk. Nagyon fontos, hogy mindig nedves legyen a papír felülete! Esetleg egy ronggyal autóknál használatos waxot vihetünk a felszínre, így egy csillogó-villogó felületet kapunk, amely igazán dekoratívan néz ki. Ha nem bízunk magunkban, bátran keressünk fel egy festő szakembert - ma már egyre több ilyet találunk -, akik a már fent említett „airbrush" technikával egész kis kompozíciókat képesek kedvencünkre varázsolni. Ennél a technikánál speciális festéket használnak, amit egy nagyon kis méretű festékpisztollyal visznek fel a felületre - ezzel könnyedén megfesthetőek a kívánt alakok, motívumok. Némileg ugyan költségesebb, ám a várt eredményben szinte tökéletesen biztosak lehetünk - ez, valljuk be, néha megér egy kis áldozatot.





Logo festés: Ha nem csak egyszínűre szeretnénk festeni a gépet, és nem akarjuk elvinni egy festőhöz, feldobhatjuk egy remek mintával is. Gondolom ötletekkel nem nagyon kell szolgálnom: ma már rengeteg ember büszkélkedhet a ház oldalán virító hatalmas Quake, Unreal, Doom, stb. motívumokkal. Nyomtassunk egyet az alakzatból a kívánt méretben, majd vágjuk ki és már mehet is a móka! Előtte azonban nem árt néhány próbafújást csinálni, ha ez megvan és biztosnak érezzük magunkat, essünk neki a végleges applikációnak.

Kivágások: Ezek talán a legnehezebben elvégezhető változtatások - nem véletlen tehát, hogy a nevesebb modderek szívesen élnek ezzel a lehetőséggel. Lényegét tekintve arról van szó, hogy az előzőekben ismertetett mintákat valamilyen célszerszám - mondjuk dekopír fűrész - segítségével a házfalból eltávolítják, majd valamilyen átlátszó anyaggal - leggyakrabban plexivel - pótolják azt, így mélyebb betekintést biztosítva kedvencük gyomrába. A kivágások fajtája az egészen egyszerű „ablak" mintáktól kezdve a körön keresztül a Quake jelig terjed - és tovább. A lehetőségeknek csak a fantázia szab határt - mint ahogy azt már tudjuk.

Vésés: Ez a művelet megkíván egy kis műszaki érzéket és persze nagy kézügyességet, no meg jó sok időt. Miután előrajzoltuk (esetleg előkarcoltuk mondjuk egy körzővel), jöhetnek a markánsabb szerszámok - ezután minden csak türelem kérdése. A vésések főleg a sötétebb alapú hátttereken mutatnak igazán jól!

Ezek tehát a főbb irányvonalak, ám korántsem az összes. Ha megvagyunk a külső alakítgatással, nekieshetünk a teljes belső megreformálásának - hiszen szépen néz ki egy ablak a gép oldalán, de mit ér, ha betekintve azon csak egy halom madzagot látunk? Ennek megszüntetésére elég egy jó minőségű szike, valamint némi ragasztószalag - a kívánt színben. A meghajtókba csatlakozó szalagkábeleket hosz-

PIRÍTÓS

James Goldsmith úr tudomásunk szerint még nem nyert modding versenyt, ám a pihentagyú kategóriában nyugodt szívvel elindulhatna a „Melegszendvics modding"-gal. A fent nevezett egyén nem átallott atomjaira kapni egy asztali melegszendvics-készítő gépet, majd kibélelni egy majdnem komplett számítógépbelsővel: az alap egy mini-ITX Epia volt, mellé bepasszírozott még egy 80-as Seagate vinyót, 512 Mb ramot, valamint egy 250 W-os tápot. Sajna a többi hardverelem (dvd, floppy, stb.) már nem fért el és arról sem szól a fáma, hogy külső egységként lehet -e őket csatolni. Mindenesetre érdekes...

szukban óvatosan felhasogathatjuk (mondjuk öt csíkonként), majd az egészet összetekerjük ragasztószalaggal, és máris jóval könnyebben elférünk gépünkben - mert mint tudjuk, helyből soha nem elég.

egyéb kábeleket is javallott szorosabbra húzni egymás mellett, így igaz nem lesz túl mobil a belső tartalom, ám a látvány - majdnem - mindenért kárpótol. Ha már így kitakarítottunk belül, világítsuk ki! Ezt a legjobban és legegyszerűbben hidegkatódos fénycsővel tehetjük meg, mely rengeteg színben kapható, természetesen a sejtelmes kék a legelterjedtebb. Jelen sorok írója mondjuk nem teljesen érti, miért is jó az, hogy miután nyugovóra tért és a számítógépe még dolgozik, az állandó jelleggel a szemébe sugározza a már szinte bántóan rikító fényt, ám hajlandó meghajolni a nép akarata előtt, és elismerni népszerűségét. Olyannyira, hogy ezen motívum a moddingolásnál mintegy alapnak tekinthető - a világhálón szörfözve még akár kivilágított egéralátétbe is belefuthatunk!

A profik...

Minthogy eddig magunk próbáltunk ügyeskedni, igazán szükségét érezhetjük, hogy merítsünk egy kis ihletet a legjobb modderek munkáiból. Érdemes velük megismerkedni, hiszen itt olyan emberekről beszélünk, akik mondjuk az Intel vagy az Apple megbízásából csinálnak sajátos kasztnikat. Lássunk egypár igencsak felkavaró összeállítást. Egy bizonyos CrimsonSky nevű úriember készítette például az idei Le Bourget repülő show számára az egyik meghökkentő kompozícióját - azt hiszem sok magyarázatot nem is igényel a dolog: aki ügyes, az egyből kitalálja melyik kompozícióról van szó. Egy másik igen sajátságos jelenség Oliver König - Butterkneter kódnéven fut a számítógépes szcénában -, aki legutóbb egy egészen elképesztő Battlefield 2 kópiával rukkolt ki - az úriember amúgy főleg a háborús témát járja körül, több alkotása is van a fent említetten kívül. Érdekes Nev@lehmá úr műve is: ő konkrétan egy tejeskannából állított össze magának egy házat. Ez csak pár volt az igazán magas színvonalon kivitelezett darabok közül, kedvcsinálónak azt hiszem ennyi is elég volt.

És, hogy mindezt hol lehet megcsodálni?

Természetesen modding versenyeken. Ezekből jó pár létezik, elég csak a minden áprilisban Németországban megrendezett „Deutsche Casemod Meisterschaft"-ra gondolnunk, azonban hál' istennek a hazai modderekneknek még odáig sem kell elmenniük, hogy bemutathassák alkotásaikat: október közepén kerül megrendezésre a „Mod Tech Hall 2005" - mégpedig fővárosunkba, ezúttal immáron negyedik alkalommal. Mikor ezen sorokat olvassátok, valószínűleg már lekéstétek a nevezést, ám attól még érdemes lehet ellátogatni, ha másért nem, az okulás kedvéért.

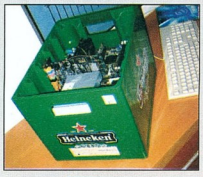
Angliában rendezték meg augusztus végén a „Modfest2005"-öt, melyen az első helyen végző személy 1300 (majdnem félmillió forint) font értékben kap igencsak erős PC hardvereket - ha már egyszer olyan szép a gép külseje, legyen dögös a belseje is. Érdekes, hogy a második helyen végző 150 font értékben, míg a harmadik 75 font értékben kap ugyancsak számítógép kiegészítőket - ám a belépő díj a három napra eleve 75 font... Szintén augusztus hónapban zajlott le a QuakeCon az amerikai Texas-ban - mint tudjuk, ez a LAN partik Woodstockjának becézett szösszenet, ahol mellesleg a töménytelen mészárlás mellett jut még idő egy-két bemutatóra és persze egy nagyszabású modding verseny levezénylésére is. A győztes ARTbyTROY nevű úriember 2500 dollárt vághatott zsebre a „Hellraiser" fantázianevet viselő kreálmányáért, melyet ha minden igaz, a képek között meg is találtok. Erről a versenyről a személyes kedvencem „Paulaner-Keg Machine" című kreálmány, akit Badass-Shady hívott életre - emberünk egészen nyilvánvaló jegyekkel hozza tudomásunkra sörimádatát.

Remélem a fenti pár oldallal sikerült sok emberben megindítanom a moddingolás utáni leküzdhetetlen vágyat - mert alkotni örröm, a végeredmény pedig minden kétséget kizáróan kárpótol a sok elszenvedett munkaóráért. Ehhez kíván sok szerencsét:

Callisto
callisto@pc.games.hu

SÖRKUMPJÚTER

Krónikus sörhiányt felmutató ismeretlen modder kreálmánya az alant látható „sörösrekesz mod", mely hűen tükrözi az emberi találékonyság, valamint egyúttal függőség netovábbját. A floppy egységgel nem kellett megszenvedni, mintha a kapaszkodót direkt ennek befogadására vágták volna ki - igaz a dvd-vel kissé már jobban meggyűlt a baja emberünknek, de több dolga sem volt: mindent bedobált a rekeszbe és már kész is a 21. század találmánya, a sörkompjúter.



RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

251	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	248	Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
231	Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	243	Fable GU	X	600 Ft	066	Myth 3	P	400 Ft	179	SIMS biblia	P	800 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	036	Fallout Tactics	P	300 Ft	148	NFS: Underground	P,2,X,G	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	067	Neverwinter Nights [2 részes]	P	500 Ft	192	Singles TT	P	400 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	182	Sniper TT	P	400 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	235	Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal H.	P	400 Ft	175	Final Fantasy: C. Chronicles	G	600 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	211	Soldiers	P	600 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	173	Forbidden Siren	2	600 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
006	America	P	300 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	213	Söldner TT	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	143	Spellforce TT	P	300 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft	072	Oni	P	300 Ft	221	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	219	Galleon	X	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	163	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	168	Splinter Cell: Pandora T.	P,2,X,G	600 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	075	Original War	P	300 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	246	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	185	Partners	P	500 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	107	SWGB: Clone Camp. [2 részes]	P	500 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	196	H. P. and the P. of Azkaban	P	600 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	197	H. P. and the P. of Azkaban	2,X,G	600 Ft	185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft	237	Port Royale 2 GU	P	600 Ft	202	Syphon F.: The Omega Strain	2	600 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	249	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
131	Breed	P	600 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
152	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	150	Prince of Persia: SoT	P,2,X,G	600 Ft	153	Terminator 3: Rise of the M.	2,X	600 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	200	P. Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	222	Psi-Ops: The M. Conspiracy	2,X	600 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
022	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	199	Red Dead Revolver	2,X	600 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	209	The Suffering	P,2,X	600 Ft
240	C. Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft	172	J. Bond 007: E. or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	207	Joint Operations TT	P	300 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	116	Tomb Raider A. of Darkness	P,2	500 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	247	L. S. Larry: M. Cum Laude GU	P, 2, X	400 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	117	Tony Though	P	300 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	090	Rune	P	300 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	149	LoTR: The R. of the King	P,2,X,G	600 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	193	UT 2004 GU	P	800 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	244	Second Sight	P,2,X,G	600 Ft	234	Van Helsing	2,X	600 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	157	S. Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
239	D-Day	P	600 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	236	W. 40.000: Dawn of War GU	P	600 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
027	Diablo 2: L. of Destruction	P	300 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	235	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
224	Doom 3 GU	P	600 Ft	169	Metal Gear S.: The Twin Snakes	G	600 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
223	Driv3r	2,X	600 Ft	176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	174	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	160	Mission I.: Operation Surma	2,X,G	600 Ft	238	Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft
033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft												

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

293	Alexander	P	600 Ft	254	Half-Life 2	P	800 Ft	255	Prince of Persia: W. Within	P,2,X,G	600 Ft	261	The LOTR: The Battle for ME.	P	600 Ft
262	Axis & Allies TT	P	300 Ft	264	L. S. Larry: M. Cum Laude TT	P, 2, X	300 Ft	265	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft	260	The Moment of Silence	P	600 Ft
256	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft	259	M. of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft	262	Rome: Total War	P	600 Ft	295	The Settlers: Heritage of Kings	P	800 Ft
297	CSI: Miami	P	800 Ft	257	Myst IV: Revelation	P	600 Ft	292	Sid Meier's Pirates! GU	P, X	800 Ft	263	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
300	FlatOut GU	P, 2, X	400 Ft	258	NFS Underground 2	P	600 Ft	296	SW: KOTOR II - The Sith Lords	P	600 Ft	291	Vampire: The Masquerade	P	600 Ft
294	GTR GU	P	600 Ft	299	Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft	298	The Chronicles of Riddick	P, X	600 Ft	275	Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

RETRO GÉPTULAJDONOSOK FIGYELEM!

A PC.GAMES szerkesztősége megvételre keres magas áron 8 és 16 bites retro gépeket. Érdekel minket minden Commodore, Spectrum, Atari és Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látunk alakuló gyűjteményünkben.

Ha már nincs szükséged a gépekre, a hozzájuk tartozó perifériákra, vagy éppenséggel eredeti szoftverekre, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:

A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

A MODFEJLESZTÉS REJTELMEI ÉS BUKTATÓI 6.

Egy játékfejlesztői karrier kezdete...

Újra eljött a szeptember, hát ideje ismét elfoglalnunk helyünket az iskolapadban. Az ilyenkor bevett szokással ellentétben azonban nálunk nincs év eleji ismétlés, onnan folytatjuk a tananyagot, ahol előző alkalommal abbahagytuk.

Lényegében teljesen mindegy, melyik editorral állunk neki világrengető pályánk felépítésének, mert bár az editorok kezelése különbözik, alapjuk teljesen ugyanaz: adott 3 koordináta egy sík (2d-s) asztalon, 3 vagy 4 alrészre bontva, melyekből az egyik az XY koordinátákat jelöli, a harmadik, a Z koordináta pedig felelős a valódi térbeliségért. Hogy alkotásunkat ellenőrizni tudjuk, egy full 3D-s kamera is rendelkezésre áll, melyben ugyan szerkeszteni nem tudunk, de ha rendelkezünk némi térlátással (és távolságérzékeléssel), a 3D-s kamera, valamint a 2D-szerkesztő ablak együttes használatával könnyedén eligazodhatunk mapunkon és editálhatjuk már meglévő brushainkat. A negyedik ablakban pedig a textúrákat menedzselhetjük (mappákra bontva).

A már jól bevált Radiant / Hammer / Unreal editor-féle szerkesztőktől csak a hatalmas nyílt területeket megjelenítő játékok, így pl. a Far cry editorai különböznek. Itt legtöbbször az egész pálya terepeit egy egyszerű, a stratégiai játékokhoz hasonló szerkesztőprogin keresztül vezérelhetjük, majd ha pofás kis terepünk elkészült, egy másik editorral ráhelyezhetjük térképünkre az épületeket/tárgyakat.

Mivel szokás szerint nem lehet elegendő helyet biztosítani arra, hogy minden egyes pályaszerkesztő progi használatát részletesen tanulmányozzuk, így engedjétek meg, hogy a hosszas és néha nagyon unalmas „hogyan építsük fel pályánkat az első brushtól a teljes játékig" hangzatos nevű tananyag helyett, melyekből amúgyis százával találunk a neten szétszórva, inkább pár hasznos gyakorlati tanáccsal gyarapítsam tudásotok. Tudni kell, hogy az egy- és többjátékos mapoknak merőben különböző szerkesztési módjai vannak, így az iromány ennél a pontnál most két részre oszlik.

Deathmatch, CTF.. ismerős?

A multiplayer térképek a könnyebb esetek. Nem kell ugye hosszú, szkriptekkel teletűzdelt mapokat gyártanunk, elég pár terem és folyosó, melyeket aztán több másik járattal összekötve egy önmagába visszatérő „kergetőzős ketrecet" alkotunk. Tulajdonképpeni értelemben vett szabályok itt nincsenek is: térképünk akár messze elrugaszkodhat a valóságtól, és a pergős játékmenetet akadályozó tereptárgyakból sem muszáj sokat elhelyezni.

Az egyszerű layouton megspórolt időt így használjuk fel inkább a játékélmény és a kiegyensúlyozottság csiszolására. Rendkívül fontos, hogy ne legyenek mozgást akadályozó tereptárgyak. Nincs is bosszantóbb annál, mint amikor ellenfelünk vígan körbepattogtat minket gránátokkal, csak mert mi éppen beleakadtunk egy éppen arra járó ablakkeretbe. Természetesen a pályaszéleket nyugodtan telepakolhatjuk mindenféle nagyszerű cuccokkal, de a „küzdőteret" sohase rakjuk szét mindenféle csicsákkal, mert bár grafika szempontjából remek kritikákat kaphat térképünk, ettől még a játékosok undorodva „tolják a tányér szélére" jobb sorsra érdemes alkotásunkat a nagyfokú

játszhatatlanság miatt... Ezeken kívül még néhány alapszabály, melyeket ajánlott betartani:

- Ha taktikai játékokhoz (pl. CS) szeretnénk térképet kreálni, mindig tűzdeljük tele a kritikus pontokat búvóhelyek sokaságával. Ha azonban hentelős (pl. Quake3) játékhoz alkotunk valamit, SOHA ne tegyünk olyan helyeket a mapunkba, ahonnan jól lehet mondjuk kempelni, ezzel tönkretéve az élvezetes és pergő játékélményt.
- Taktikai játékoknál kedvező fogadtatással rendelkeznek a nagy nyílt területeken játszódó mapok, a Q3-féle többjátékos összetűzésekben viszont kerüljük az efféléket! Mindig legyen valami tereptárgy, fal vagy akármi, ami egy hatalmas nyílt területet több részre oszt és közöttük járatokkal oldjuk meg a bejutást.
- Törekedjünk a minél nagyobb kiegyensúlyozottságra! Nem túl jó ötlet, ha a pálya egyik végpontján egy rakétavető, plusz egy 100-as páncél várja a játékost, a másik végén viszont csak lőszerek. A nagy erejű fegyvereket / powerupokat mindig helyezzük el távolabb egymástól, hogy így nehezebb legyen a pályát már jól ismerő terminátoroknak is az összes cuccos felszedése és így nagy előny felhalmozása a többiekkel szemben.
- A hatás fokozása érdekében a dinamikus fényeket támogató játékok esetében (pl. DOOM3) nyugodtan kísérletezgethetünk kicsit a fényhatásokkal, hogy pl. egy sötét folyosón járkálva az emberre a frász jöjjön rá, holott nagy értékű power-up rejtőzik a járat végén.
- Ha netán CTF térképet akarunk kreálni, egy nagyszerű módszerrel megfelezhetjük az építéshez szükséges időt: csináljuk meg a pályát félig (pont úgy, hogy mondjuk a kék bázis meg a köztes terület meglegyen), majd az elkészült részt tükrözve az x tengelyre könnyedén elkészíthetjük a másik részt is pár perc alatt! Ezzel két legyet ütünk egy csapásra: megspórolunk egy csomó munkát, és eleget teszünk a CTF játékok azon fontos szabályának, hogy a pályáknak (a kiegyensúlyozottság érdekében) ajánlott szimmetrikusnak lenniük!

Az ön parancsa: elpusztítani az objektumot!

Egy egyjátékos küldetés felépítése nem is egy, hanem sok-sok lépéssel nehezebb a többjátékos, hentelős mapokénál, ráadásul sokkal nagyobb elszántság is szükséges a befejezésükhöz. Nem elég felépíteni csak a pályát jelentő layoutot, keményen ki kell tanulni a szkriptelés tudományát (nem kell azért c++ mélységű programozásra gondolni, de az alapok hasonlóak, tehát sok jóra se számítsunk..), ezen felül nem árt ha rendkívül sok fantáziával

rendelkezünk, és konyítunk valamit a különböző grafikai programokhoz, mint a Photoshop vagy a 3d Studio Max, hiszen egy single player küldetés nem lehet igazi néhány új textúra vagy ellenség nélkül (ez a változatosságot rendkívül megnöveli, hiszen a játékos pl. az eredeti játékban sohasem látott szörnyek ellen harcolhat). Nem rossz ötlet, ha a pályánkon egy létező épületet/városrészt modellezünk le - ezzel két legyet üthetünk egy csapásra. Először is egy létező terv alapján készíthetünk pályát (suliban a rajzolgatás helyett koncentrálhatunk inkább a tananyagra...), másodszor pedig így sokkal könnyebb alkotni! Elképesztő minőségű térképeink készülhetnek így, tulajdonképpen anélkül, hogy bármit is értenénk a designhoz. Így tehát a jó textúrák összeválogatása az egyetlen kínos pont, de reménlhetőleg ez mindenkinek menni fog.

Ha egypár ilyen példapályát megcsináltunk, semmi akadálya annak, hogy saját kútfőnkből, fantáziánkra támaszkodva építsünk fel

egy egyedi világot, melynek minősége éppoly remek lesz, mint ahogy azt mi kis agyunkban elterveztük. Íme a single player küldetés készítésének további szabályai:

- Sohase készítsünk teljesen lineáris pályát! Minden egyes sarokban, zugban kell lenni valaminek, amely felkelti a játékos érdeklődését, és egyben a rossz irányba csábítja. Ezzel jelentősen megnöveljük a játékidőt. Természetesen hogy a játékost valamelyest kiengeszteljük, a mellékutakon hintsünk el pár tápot, valamint érdemes titkos helyeket is beiktatni a repertoárba! Az ilyesmikre iszonyatmód buknak a hardcore gamerek.
- Mindig törekedjünk a kiegyensúlyozottságra! Pályánk ne legyen se túl nehéz, se túl könnyű! Ne rakjunk rögtön az első kanyarba főellenséget! Aki nagyobb kihívást akar, majd feljebb állítja a nehézséget.

Hogyan tovább?

A layoutot befejeztük, ám a térképünk ennél a pontnál még korántsem kész! Ahhoz hogy ne csak kivitelezésben, de élményben is ott legyen művünk a topon, bizony végre kell még hajtanunk két bonyolult műveletet: a pályaoptimizálást és a szkriptelést. Az optimizálás elég egyszerűen megy. Ezt az összes DOOM3, illetve Quake engine-es gaméban, egy bizonyos caulk nevű textúra oldja meg, amely a common mappában lapul. Ezzel a textúrával kell bevonnunk a brushok minden egyes olyan oldalát, melyeket nem látunk pályán, magyarul csak pazarolnák a memóriát. Az ilyesféle optimalizálással lehetővé válik, hogy jelentősen lecsökkentsük térképünk memóriaigényét, valamint hogy a gyengébb kategóriájú gépeken is meglehetősen jó sebességgel fusson a projekt, amit sok letöltő nagyon meg fog hálálni. Ugyanígy, ha nincs megfelelően optimalizálva a mapunk, és bizonyos helyeken eléggé akadozik, jól megszólnak majd minket... Azt se felejtsük el, hogy hiába van szupergigatuning gépünk otthon, más nem biztos, hogy rendelkezik olyan specifikációkkal, mint mi, tehát lehet, hogy a mi pompás 60-as framerate-ünk a szomszéd gyerek gépén csak olyan 5 körül lesz...

Hátra van még a szkriptelés, ami már jóval összetettebb és bonyolultabb manőver, ráadásul egy normál (egyjátékos) szintnél a szkriptelés akár ugyanannyi ideig is eltarthat, mint maga a pálya felépítése. A szkriptelésnek is (játéktól függően) kétféle módja van, az egyik (egyszerűbb) a pályákon belüli entity-elhelyezés, melyek egyszerű parancsok segítségével határozzák meg a pályánkon történő eseményeket, a másik a külön script file-okban elhelyezkedő pályaszkriptek, melyek viszont már nagyfokú programozói tudást és rengeteg időt igényelnek! Az entity-kről essen most néhány

szó, a szöveges szkriptelés viszont majd a programozási rész egyik altémája lesz.

LINKBÁZIS

Ígéretemhez híven folytatom a pályaszerkesztéssel kapcsolatos netes hivatkozások közlését. Íme a terebélyes lista, 15 angol/német, illetve egy magyar nyelvű hivatkozással, sokféle játék témájában.

doom3.filefront.com/info/modmapping - DOOM editor tippek, PDA, GUI, textúra és szkript tutorialok sokasága
rvsmaps.com/rvsmaps/main/default.asp - Rainbow six: Raven shield pályakészítő tutorialok
www.treditor.hu - a Tomb raider editorról magyarul
countermap.counter-strike.net/Tutorials - Counter strike pályák készítése
www.world-editor-tutorials.thehelper.net - egy igen tartalmas oldal, melyből mindent megtudunk a Warcraft 3 editor kezelésével kapcsolatban.
www.planetbattlefield.com/bf2/tweakin/tutorials - a nemrég megjelent Battlefield 2 szerkesztésével kapcsolatban máris rengeteg információ várja az ide látogatókat.
www.planetquake.com/quark/help/maptutorial - egy Radiant-alternatíva, a QuArK (Quake Army Knife) kezelését tanulhatjuk itt ki percek alatt.
www.modsonline.com - igazi kincsesbánya, milliónyi DOOM3, Call of duty, Half-life2, UT2003 és Soldier of fortune-segéd várja a kedves látogatót.
www.migandi.org.uk/tutorials/tutorialspage2.htm - nem is annyira szerkesztési, mint a teljes játékfejlesztéssel kapcsolatos ötletek, tippek sokaságát találjuk itt!
www.campaigncreations.org/starcraft/staredit/index.shtml - Staredit (Starcraft editor) leírás részletesen!
xed.massive.se/tutorials.php - Ground control 2 pályakészítési tippek, meghozzá hivatalos forrásból!
forum.jowood.com/archive/index.php/f-127.html - Chaser editor: kérdések és válaszok, kimerítő részletességgel.
warcraft3.ingame.de/maps/tutorials - Warcraft 3 tutorialok német nyelven.
www.thewall.de/content/half-life:tutorials - Half-life (Worldcraft) leírás németül.
www.3dgaming.de/3dtutorials/q3radiant - német Quake3 radiant tippek.

Az entity-k kezelésével semmiféle problémánk nem lehet, lévén mint minden brush-t, az entity-ket is a szerkesztőprogramban kell letennünk. Egyedüli különbség a kulcsok-értékek megadásában keresendő. Mik azok az entity-k? Minden olyan elem a pályán, melyek nem a layout-hoz tartoznak, azaz a modellek (pályamodellek, tápok, ellenségek), a pálya fényforrásai (az égbolt viszont általában nem számít entity-nek!) valamint az egyszerű szkriptelt események, ilyenek pl. a nyomógombok, mozgó platformok, valamint liftek és egyszerű animációs fázisok. Az entity-k előnye, hogy gyorsan elhelyezhetők, nem kell hozzájuk semmiféle programozói tudás, az entity-k alkalmazása pedig részletesen szerepel az editorok helpjében.

Remélem, a mai anyag is emészthető volt mindenki számára. Nem szeretnék helytelenül jóslatokba bocsátkozni, úgyhogy nem árulom el, legközelebb milyen téma kerül terítékre, de az biztos, hogy még nem jött el a pihenés ideje... Jó fejlesztést mindenkinek, de a modbarkácsolás mellett azért ne hanyagoljátok el az iskolát se. Szerezzetek sok jó jegyet, alapítsatok csapatot az osztálytársakkal, és álljatok neki alkotni valamit Carmack bácsi Quake3 engine-jével!

Wastrel
doom3@citromail.hu
ragames.atw.hu

Ui: A rovat eme részének illusztrációi válogatások különböző játékok (pl. DOOM3, Half-life2, Quake3, Enemy territory) király pályadizájnjaiból.

EZT BIZTOS NEM ISMERED...

Élet a szabályokon túl

Kicsit rendhagyóra sikerült a szeptember, mivel nem új játékokat, hanem olyan, házilag használható szabályokat mutatok be, amelyek feldobhatják az eddig megismert játékokat. Olyanokat is leírok, amelyek különösen nehézzé teszik a játékot - haladóknak pedig sokkal érdekesebbé.

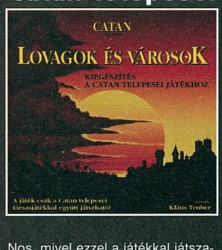
Át a sivatagon

Pluszpont-lehetőségek

A játékosok +1 (vagy +2) pontot kapnak minden teljes oázis-sorért (egymás után következő pontértékűek), amit ki tudnak rakni a megszerzett jelzőkből.

Az, aki a leghosszabb tevesorral ért egy pálmafához (illetve az ő tevesora a leghosszabb 2 pálmafa között), +5 pontot kap.

Catan telepesei



Nos, mivel ezzel a játékkal játszanak környékemen a legtöbbet, ehhez is van a legtöbb módosítás.

Több rabló

Ha több Catan, vagy Star Wars ajándékfigura áll kihasználatlanul, meg lehet tenni, hogy beállítunk új rablókat. Ezek a rablók (hármat, maximum négyet javaslok) elfoglalhatják a mezőket, ahogy szokták, de a kikötőket is megbéníthatják. Ebben a játékban van, aki örülhet, ha termel valamit, és előfordul, hogy a hetes dobásnál tovább tart eldönteni, melyik rablót tedd odébb, mint az egész köröd…

Dinamitos Rabló

A Dinamitos Rabló egy nagyon gonosz adalék a Catan alapvetően békés menetéhez. Matuska Szilveszter klónja ugyanis termény bedobásáért lerobbant valamit a pályáról! Amikor hetest dobsz, áthelyezed a rablót, és egy, két, vagy három tetszésed szerinti terményt eldobsz (nem húzol). Ezért leszedhetsz egy építményt (utat, falut, várost), ami nem zárt. (Azaz nem lehet megszakítani az utat azzal, hogy kirobbantod egy darabját. Illetve az alapötlet szerint nem lehet…)
A Dinamitos addig nem megy falut robbantani, amíg valakinek 5 települése nem lesz. Várost pedig addig nem bánt, míg a másodikat nem építetted meg…

A Nagy Vásárcsarnok

A játékosok dobnak egy hatoldalú kockával. 1-6-ig sorrendben valamit kedvezményesen lehet cserélni, vagy venni mindenkinek (pl. agyag, búza, birka, fa, érc), hatosra pedig a fejlesztés-kártyát lehet összesen kétfajta szükséges kártyáért venni (még mindig 3 kell belőlük). A dobás joga a kezdő játékos után a másodikra, majd így tovább vándorol, ezzel mindenkinek lehetősége van a piacozást elvégezni. Ennél jóval egyszerűbb, és a játékot is jelentősen gyorsítja, ha valaki dob, és a következő 4 körben ugyanazt a terményt a soron következőnek lehet kedvezményesen cserélnie. (Így mindenki kihasználhatja a dobott eredményt.)

Halászfalu, kereskedőhajó

Azok a falvak, amelyek tengerparton vannak, és nem kikötőben, feláldozhatják egyik, vagy mindkét mezőjük terményét. Minden feláldozott terményre újból dobhatsz a két kockával. Ha 8-at, vagy annál nagyobbat dobsz, a feláldozott terményt duplán visszakapod.

A kereskedőhajó a tengeri utazóban alkalmazható. Egy TENGER (nem kikötő, az úgy túl erős) mezőn csak két halászhajó lehet! Ezek a kereskedőhajók ugyanúgy építhetőek, mint a normál hajóút, és olyan mezőre, ahova vezet hajóutad. A tengerre, nem a mező oldalára helyezendőek. Amennyiben termeléskor egyik meződ termményeit feláldozod, akkor dobhatsz a két kockával. 8, vagy afölötti eredménynél a TELJES termelést megduplázva visszakapod! Egy hajó csak egy mező termelését tudja megduplázni. VIGYÁZAT! A tengeri rabló helyszínre érkezésekor elsüllyeszt egy hajót, és még húz is a tulajdonosától!

Lutri Catan

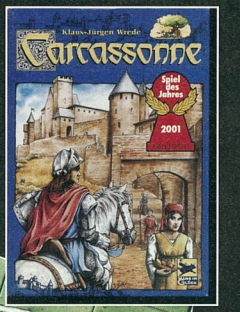
A játék elején NEM fordítjuk fel a (lehetőleg véletlenszerűen felhelyezett) számkorongokat. Aki letelepül egy mező mellé, felfordíthatja a környező számokat. Ez már a letelepedésnél előny vagy hátrány lehet… Hacsak nem akarjátok, hogy a játékban valaki nagyon rosszul járjon, nem változtattok két egymás melletti piros szám helyzetén. Aki pedig igazán mázlista, bekerülhet 3 piros szám közé is…

Megvesztegetés

A kelet-európai Catan kiadásban persze a megvesztegetésre is van lehetőség. Egy plusz terményért az ellenőrök az adott körben 3 cserénél eltekintenek attól, hogy mindegyik cserében megfelelően legyenek benne a nyersanyagok: 2:1-nél egy, 3:1-nél két, megfelelő termény kell a cseréhez, a maradék bármi lehet… (nagyon erős, ha egy körig lehet ezt csinálni, így azt nem javaslom…)

Lovagok és Városok esetén egyszerűbb a helyzet, ha egy legalább kettes erejű lovag van a kikötő egyik mezőjén: az egyes erejű őröket egy akcióért elhallgattatja, és 3 simlis cserét végezhetsz - igaz, utána a lovagodat meg kell hívni vacsorára, hogy újra aktív legyen.

Carcassonne



A játékban a mezők felhúzása a legkritikusabb, ezt lehet kevésbé véletlenszerűvé tenni néhány trükkel.

2 mező kézben

A játékosok a játék elején kapnak 2 terület-kártyát a kezükbe. Választhatnak, hogy ennek egyikét leteszik, vagy felcsapnak egy újat. A lerakott helyett húznak egy újat. Amikor elfogyott az eredetileg letehető mennyiség, csak a kézben lévőket lehet letenni.

3 mező az asztalon

A játék elején 3 mezőt felcsapunk, és a játékosok ezekből választhatnak, vagy felcsaphatnak egy újat. A játék befejezése a szokásos, de a kimaradó lapoknak megfelelő számú mezőt nem lehet letenni a végén.

Warcraft

Reciprok Carcassonne

Az alapjátékhoz képest nem az a lényeg ebben a verzióban, hogy minél több pontot szerezz, hanem hogy minél jobban akadályozd ellenfeled. Minden játékos azt a mezőt, amit felhúz, a tőle jobbra ülőnek húzza fel, aki ezután rárakhat embert a szabályok szerint. Ilyenkor nagyon felértékelődik az, hogy hogy tudod egyszerre magadat is segíteni, illetve az ellenfelet akadályozni… Ez egy nagyon gonosz, de igazán szórakoztató játékváltozat!

Rabszolga-felszabadítás

Abban az esetben, ha valaki többséget szerez egy területen, választhat úgy, hogy lerakás helyett felvesz annyi saját figurát, hogy a többségének megfelelő az adott rajzolaton maradjon. Azonban az ellenfelek is felvehetnek ugyanennyi embert a lezárt területről! (Így kiszabadulnak a használhatatlannak bizonyuló emberek minden oldalon…) Ez a szabály a játék alapelképzelésével kicsit szembemegy, de a kezdőknek nagy segítség lehet…

Végtelen bányák

A termelés meghatározásakor egyszerűen kettesnek veszzük a kimerülés-jelzős 3-as eredményt.

Vámszedés

A kimerülést okozó 3-as termelés esetén választhatsz úgy, hogy nem teszel kimerülés-jelzőt a bányára, de minden ellenséges játékos kap egy megfelelő nyersanyagot. Rövid távon kifizetődő, de ezzel további seregeket adsz az ellenfelek kezébe…

Kő-papír-olló

A harcban a „tiszta" egységek kő-papír-olló szerűen leüthetetlenek egy seregfajtával szemben.

Gyalogos<-repülő<-íjász<-gyalogos. Emiatt eléggé elkezdenek kombinálni a csapattársak és az ellenfelek is… Speciális szabály, hogy a „Háló" típusú faji lap az elérhetetlen egységeket elérhetővé teszi.

Doom

Terminátor

A játékosoknak ki kell nevezni egy Terminátort, akinél legalább 5 (ez a szám változtatható) speciális, nem lőszer-jelzőt kell felhalmozniuk. Ekkor a Terminátor kap egy extra találatot (ebből is ki lehet találni mást) minden sikeres támadására. Ugyanakkor senkinek nem lehet addig ilyen jelzője (minél gyorsabban a Terminátorhoz kell juttatni), amíg a Terminátornak nincs meg az öt…

Szörnyidézés

Ez a szabály még nem teljesen kiforrott, de érdemes dolgozni rajta. A játékosok egy speciális jelző (nem munició) és valakitől egy életjelző árán húzhatnak egy szörnylapot, és felhelyezhetik a rajta lévő szörny(ek)et a táblára, az életet vesztett játékos mellé. Nem tehetnek fel kiberdémont, illetve pokollovagot, csak ha nagyon engedékenyek vagytok… A szörnyek extra játékosokként működnek, és minden játékos maximum egyet mozgathat, a saját maga körében. Az idézett szörnyeket életjelzővel, vagy munició-jelzővel lehet jelölni, ha ezek fent vannak, egy papírdarabbal…

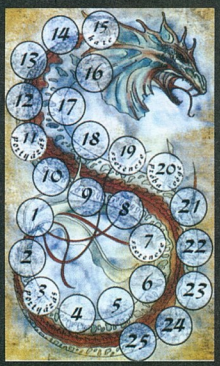
Legendák Kapitánya

GYERE JÁTSZANI!

„Ha kedved van az új játékokkal, és a leglelkesebb versenyzőkkel találkozni, akkor várunk október 1-2.között, az Almási Téri Szabadidőközpontban, ahol a Catan Telepesei Országos Bajnokság döntője, és a Carcassonne Országos Bajnokság egyfordulós, és mindenki számára nyitott versenyén kívül a PC Games-ben bemutatott, és a legújabb kiadású magyar játékokat is kipróbálhatod! Gyakorlásra pedig hétfőn és pénteken délután hattól az Erzsébetvárosi Közösségi Házban, a VII. ker. Wesselényi utca 17. 4. emeletén van lehetőséged."

Titkos rejtekhely

Ha a kalandtáblán próba esetén (nem utazáskor) nem állsz meg a szükséges értéknél, hanem eljutsz a maximális értékig, akkor húzhatsz egy küldetéskártyát, melyet külön leteszel.
Ha sikerül a büntetőfeladatot és az alapfeladatot teljesítened, egy, a maradékok közül véletlenszerűen kihúzott karakter tárgyai közül választhatsz egyet. Nem lehet több ilyen plusz tárgyad, mint ahány kalandot meg kell oldani, de egy újabb küldetéssel lecserélheted a korábbit.



Akinek valamilyen különleges házi szabálya van, melyet megosztana másokkal, írjon nekünk nyugodtan! Mindenkinek jó játékot, és jó szórakozást kívánok!

Bbandi

FILM-JÁTÉKOK, JÁTÉK-FILMEK

Monitorról a mozivászonra, vagy fordítva - avagy Hollywood és a játékipar újkori jegyessége

Elkészült a Doom-mozi! Az USA filmszínházaiban október 21-én mutatják be, addig érdemes böngészni a hivatalos weboldalt: a *www.doommovie.com* címen, letölthető a tréler is, elég jól sikerült darab. A stáblista egyébként igen neves, a speciális maszkok és lények készítésének felügyelője például az a John Rosengrant, aki hasonló munkakörben olyan filmeken dolgozott, mint a Nyolcadik utas a halál, a Terminator, a Predator, a Pearl Harbor, vagy legutóbb, a legendás Stan Winston stúdiójával karöltve a Constantine, és ugye itt az ő munkájukon is van a lényeg. Jó hír egyébként, hogy az MPAA-besorolás R, azaz 17 éven aluliak csak felnőtt kísérettel, az erőszak, durva beszéd és sok paradicsomlé miatt, vagyis remélhetőleg legalább kapunk valami normális akciószintet a pénzünkért. És némi poén: egyes mellékszereplők nevüket az id Soft hírességei után kapták, így feltűnik majd Dr. Carmack és Dr. Willits (Tim Willits, vezető tervező) is.

Érdekes hír, és picit főtémánkhoz is kapcsolódik, hogy Kínában egy, a kormányzat által pénzelt film került a mozikba, mely az internet veszélyeire hívja fel a fiatalok figyelmét. Az „Internet Teenegers" nevű filmben egy tanárnak kell megküzdenie a világháló miatt különféle problémákkal küzdő fiatalokkal. Persze az ázsiai ország vezetői az egész nettől félnek, amit az internet-kávézók bezárása, a háló korlátozása, és egyéb súlyos büntetések is jeleznek, de ez már egy másik téma...

Bár konzolos címről van szó, mégis érdemes megemlíteni a Nioh nevű játékot. Ez egy akciócím, melyben papok védik Buddhát, meg vannak szamurájok is, de nem ezért érdekes. A stuff az 1998-ban elhunyt japán filmrendező, Akira Kurosawa forgatókönyve alapján készül, és amikor a fejlesztő Koei bejelentette a címet PS3-ra, egyben azt is közölték, a játékkal párhuzamosan film is készül a sztoriból, ráadásul a legendás filmmágus fiának, Hisao Kurosawának rendezésében, mely egyben rendezői debütálása is lenne (eddig producerként dolgozott). Nos, a tokiói játékshown szeptember közepén tartott sajtótájékoztatón mindenféle kommentár nélkül bejelentették, ezt a tervet törölték, csak a játék készül el.

Szintén picit konzolhoz kapcsolódik az a pletyka, amely mostanában került ismét felszínre. Annak idején idehaza is nagy siker volt a Transformers című animációs sorozat, illetve az ezen alapuló franchise, főleg a hagyományos játékok frontján (Hasbro). PC-n valamikor '98-ban volt egy Beast Wars Transformers nevű játék, legutóbb tavaly, PS2-re készült el egy külső nézetes akció, egyszerűen Transformers címmel. Évek óta „tuti hírek" szállingóznak arról, hogy igazi mozifilm készül a témáról, persze ezek mindegyike kacsa volt ('86-ban volt egy mozifilm, de szintén animációs). Nos, most már tuti a dolog, a robbantás-fetisiszta Michael Bay (Bad Boys, Armageddon, Pearl Harbor, The Island) fogja rendezni a Dreamworks és a Paramount számára. Az executive producer (azaz, aki a pénzt adja) maga Spielberg (a producer Lorenzo di Bonaventura, aki a Doom-mozi felelőse is), a könyvet John Rogers (The Core) és Roberto Orci (Alias, The Island, Mission: Impossible III) írja, a bemutatót 2007 júliusára tervezik, és már egy plakát is felbukkant. A szereposztás viszont még nem ismert, és most ez az újabb beszédtéma. A „bennfentesek" tudni vélik, hogy a legendás Autobots-parancsnok, Optimus Prime (vagy inkább a hangja) a jó George Clooney lesz. Az egyik legutóbbi sajtótájékoztatóján fel is tették neki az erre vonatkozó kérdést, mire Clooney annyit mondott: „Nem. Nem igazán. Tényleg ez a hír járja? Engem még nem hívtak. De össze tudom hajtogatni magam egy kiskocsivá."

És nem lenne teljes e rovat Uwe Boll nélkül. Augusztus végén az Universal és a 20th Century Fox megállapodott a Microsofttal, hogy filmet készítenek a Halóból, a film bemutatója 2007-ben esedékes, a Halo3 játék debütálása környékén. A filmstúdiók 5 millió dollárt fizettek a jogokért, plusz a bevétel egy része is a redmondi mamutot illeti. Forgatókönyv is van, hiszen az MS jó előre megállapodott Alex Garlanddal ennek megírására, aki egymilliót kap e munka fejében. (Garland regényéből készült a The Beach [A part, Danny Boyle filmje, Leonardo Di Caprióval], illetve ő írta a másik Boyle-mozi a „28 nappal később" könyvét is.) Hogy az önmagát következetesen rendezőnek aposztrofáló német celluloidgyilkos hogy került képbe, nem tudom, talán ő is fizetett valakinek, sokat, tény viszont, hogy ő fog a rendezői székben feszíteni. És míg el nem felejtem: a Dungeon Siege mozi címe megváltozott (tán, mert sok köze nincs a játékhoz): „In the Name of the King", azaz a „Király nevében" (alcíme: „a Dungeon Siege tale"). Neki is van webcíme: *www.dungeonsiege-themovie.com*. Jaj nekünk.

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

SZIGET 2005

avagy egy megismételhetetlen buli ismét megismétlődik

Idén, mint már sokadik éve felbolydult Óbuda, tömegek özönlöttek a hajógyári szigetre, hogy egy hétig hódoljanak kedvenc késő nyári elfoglaltságuknak a szigetelésnek. Sokadik alkalommal számolunk már be a szigetről és úgy gondolom felesleges lenne ecsetelni, hogy milyen zenekarokkal és milyen előadásokkal kényeztette a nemzetközi közönséget a szervezőbizottság. Mindezek helyett inkább arról kellene értekezni, hogy mi az ami minden alkalommal odavonzza az embereket a kicsiny dunai szigetre.

Engem, és úgy gondolom még sokakat a változatosság gyönyörködtet, hiszen nem rossz az amikor az ember elmegy egy koncertre, azonban ott biztosan tudod, hogy mire számíthatsz. A Szigeten ez nem így van. Botladozol a fák között kanyargó ösvényen, vagy éppenséggel kerülgeted a sátrakat aztán csak egyszer meghallasz egy-két érdekes ütemet az egyik kis színpad felől és azt veszed észre, hogy már fél órája ringatódzol egy tök ismeretlen, láthatólag örömzenét játszó kis zenekar beazonosíthatatlan műfajú muzsikájára. Vagy éppen elcsatangolsz a komolyabb traktus felé és belecsöppensz egy olyan színpadi előadásba ahol semmi sem biztos, ugrálnak a fények, indul a tűzijáték, minden irányból érkeznek a szereplők. De csak bandukolhatsz is a sok apró lábacskától feltöredezett aszfalton, amikor szembe jön egy eszméletlen dübörgő zenét produkáló 10 méteres cápa. Döbbenet. Szóval nekem ez éri a legtöbbet a Szigetben, de úgy gondolom másoknak is, hiszen nem véletlen, hogy idén kikerült a megtelt tábla a kapukra, sikerrel zárt a rendezvény. Pedig még pár nappal a rendezvény előtt sártengerben állítják össze a színpadokat, buldózerek próbálkoznak eltüntetni a hadszíntérre emlékeztető állapotokat. Sikerül nekik elfogadható minőségűre alakítaniuk a terepet, a többit majd megteszi a több ezer láb.

Mindig rácsodálkozom és kedvtelve nézegetem a zászlóhegyeket amik a sziget főutcáját díszítik, hihetetlen, hogy milyen távolról képes embereket idevonzani a sziget. Persze a lista még korántsem teljes, de impozáns kétségkívül. És persze igaz is. Erre akkor döbben rá az ember, amikor egy brazíliai együttes nyomja a nehezen beazonosítható rap szerűséget és beszélgetnek közben a közönséggel, persze spanyolul. És megdöbbentő módon a közönségből szép számmal válaszolnak nekik is. Mindez pedig az Afrika faluban a tanga dobok és a nádkunyhók árnyékában. Ez az igazi Sziget.

Persze nem vagyok én a nagy koncertek ellen, én is jóparán ott szorongtam a színpad közelében, de a hangos tömegjelenetek mellett érdemes figyelni a részletekre. Bekukkantasz egy sátorba, kedves szóval fogadnak, leülsz a bűvész elé aki a 10 fős közönségét szórakoztatja, megnézed a néha kicsit bénázó lengyel diabolós srác előadását és együtt mosolyogsz a többiekkel (de persze tapsolsz a végén). Szóval így. Együtt.

Nekem nem hiányzott semmi idén sem, bár nem tudtam kint lenni végig azért jópár újabb figyelendő zenekar névvel gazdagodtam, meg persze rengeteg élménnyel, amit nem lehet így nyúlfarknyi értekezésben leírni. És mi lesz jövőre? A választ tudjátok, ott lesztek ti is, mert mindenkit aki egy kicsit is fogékony a sokaságra és a sokszínű produkciókra azt nem engedi el a Sziget, jól tudja ezt mindenki...

Bear
bear@pc.games.hu

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Nincs mese, ezt a programot végig kell játszani...

Birthday Gift

A boldog ifjúkor! Nincs semmi problémánk, nem fenyeget minket halálos veszedelem, nem kell megmentenünk a világot. Ilyen jó dolog a Fable világában gyereknek lenni! Na, azért nem fenékig tejfel a kölyökélet sem... Amellett, hogy aránytalanul nagy mindkét kezünk, valamint mindkét lábunk, még egy kis feladatunk is van. Senki nem kötelez minket rá, de szeretnénk jó testvérnek bizonyulni, ezért ajándékot kell vennünk a nővérkénk születésnapjára!

3 aranytallér szükséges a meglepetés megvásárlásához, ezt különféle módszerek segítségével szerezhetjük meg. Induljunk el előre, le a dombról, majd a lámpaoszlop mögötti ház mögé kukkantsunk be! Itt látunk egy párt csókolózni, ám a férfi nem a saját feleségével búját meg az árnyékban! Tarthatjuk a szánkat, amiért egy aranytallér jár (valamint a számlánkra írják, mint rosszcselekedetet), vagy lemehetünk a főtérre, szólni a hapsi feleségének, hogy mit csinál a ház ura. Ez jócselekedetnek számít, melyet apánk egy arannyal honorál.

Az elején tehát mind a jó, mind a rossz oldal kifizetődő, döntsük el, hogy hova állunk.

Ez egy arany volt, még kell kettő a továbbjutáshoz. Találkozunk egy kislánnyal, aki a maciját keresi.

Bár a baseball kesztyű kényelmes viselet, gyakorlati haszna nulla...

Mondjuk meg neki, hogy megkeresed szívesen. A térről elvezető úton két fiú veszekedik, a nagyobb, kötekedő gyereket verjük meg. Így segítünk a kisfiúnak, és meg is kapjuk tőle a lányka teddymackóját. Vigyük vissza a plüsst, majd rohanjunk édesapánkhoz. Ez két jócselekedet, kapunk tőle két aranyat. Már csak le kell menni a főtérre, megvenni a doboz csokoládét, majd oda kell futnunk a nővérünkhöz, akit a sárga pont jelöl a térképen! Ezek után átvezető animáció, és néhány meglepő fordulat következtében, már a Hősök Céhében találjuk magunkat.

Pistike futóversenyre hívta ki csernobili barátját. Esélye sem volt.

Guild Training

Bizony már nem élvezhetjük az otthonunk meleg hangulatát, kikerültünk a valós, húsbavágóan kegyetlen életbe. Furcsa, mert bár még fiatalok vagyunk, de megszűntünk gyereknek lenni, abban a pillanatban, ahogy a hamvak martalékává vált Oakvale nyugodt faluja.

A térképszobából induljunk el jobbra, kövessük a vörös szőnyeggel díszített utat, majd az ebédlőben másszuk meg a jobbra vezető lépcsőket, amelynek a végén forduljunk ismét jobbra. Futás át a hídon, és a térképen már látjuk, hogy hova is kell mennünk: közelharci gyakorlótérre. Hatalmas feladat következik: puszta kézzel üssük meg hétszer a bábut, majd a husánggal sózzunk rá újabb hét adagot!

Melee Combat Test

A kis térképen látjuk, hogy merre kell menni, úgyhogy kezdjünk el abba az irányba araszolni. Amíg szaladtok, addig elmondom, hogy semmi félnivalónk nincs, mert egy igen laza, kis bevezető küldetést fogunk mindjárt megcsinálni. Frissen megszerzett botunkkal a Guild Woods-ban kell elagyabugyálni tíz darab szárnyas férget, de, mint ahogy mondtam, a legkisebb fennakadás nélkül teljesíteni tudjuk ezt a kis megmérettetést! A jutalmunk 20 arany, valamint +30 ponttal növekszik a hírnevünk!

Mikor ezzel a küldetéssel megvagyunk, megkapjuk a választási lehetőséget: maradunk még mellékküldetéseket oldogatni, vagy tovább haladunk, a sztori főszálán. Amennyiben továbbmegyünk, úgy az átvezető animációt követően már a tinédzserkor rögös útját fogjuk taposni!

Guild Training folytatás

Bizony, ezalatt a pár év alatt folyamatos képzésben részesültünk itt, a Hősök Céhében, és mint általában, úgy most is eljött a vizsga ideje.

A Whisper nevű lány feszülten ráz fel minket: megint elkéstünk, a Mester már vár ránk. Szuper, ideje lenne szaporára venni a figurát. A közelharci gyakorlókörbe kell ismét elrohannunk, ott várnak ránk a többiek. Némi beszélgetést követően meg is kapjuk az első, fényesen csillogó kardunkat! Végre megválunk a husángtól, és valami férfiasabb kinézetű eszközzel oszthatjuk az áldást!

Első feladatunk a gyakorlókörben, hogy Whisper növendéktársunkat hétszer eltaláljuk az új fegyverünkkel. Ez nem hiszem, hogy komolyabb problémákat okozna, nyomogassuk az „ütés" gombot. A következő körben a védekezés elsajátítása lesz a feladatunk: blokkolni kell ellenfelünk öt támadását.

Ez sem nagy megpróbáltatás, így eljött az ideje, hogy élesben is teszteljük képességeinket. Úgy ám, szemtől-szemben állunk Whisperrel, és a vizsgáztatók egy éles küzdelmet kérnek tőlünk. Mindössze hétszer kell megütni a lányt a győzelemhez. Amennyiben nem vagyunk reflexmentes egyedek, meghalni biztos, hogy nem fogunk, csak mozogjunk ritmusosan. Miután legyőztük a lányt, menjünk át az íjászat gyakorlóterére. Itt beszéljünk a Mesterrel, akitől megkapjuk szépen faragott íjunkat!

A feladat egyszerű: rá kell lőni a bábukra, majd az egészet meg kell ismételnünk, méghozzá mozgó célpontokkal. Időlimites a két próba, úgyhogy siessünk, de ne rohanjunk!

Mikor ezzel is megvagyunk, menjünk át a kicsi szigetre a céh udvarában, mert itt vár ránk a varázslás gyakorlat. Villámokkal kell megszórni a bábukat, és már végeztünk is a küldetéssel.

Ezután nyugodtan továbbmehetünk a sztori fővonalán.

Irány ismét a Guild Woods, ott vár ránk a zárójelzsga. Ez az a kis erdő, ahol a szárnyas férgeket legyőztük a Melee Combat Test során.

Maze már vár ránk, és rögtön ismerteti a próbát: hétszer el kell találnunk őt magát a kardunkkal, hétszer nyílvesszővel, hétszer pedig varázslattal. Tekintve, hogy zéró ellenállást ta-

núsít vizsgáztatónk, elég könnyű dolgunk lesz.
Egy rakás elemózsiát, és hasznos holmit kapunk, ahogy hivatalosan is hőssé avatnak minket. Ahhoz azonban, hogy valódi hőssé váljunk, nem ártana néhány heroikus cselekedet is, nem igaz?

Wasp Menace

Készen állunk a komoly hős-létre? Ha igen, akkor rohanjunk a térképterembe, és vegyük fel az első igazi Quest kártyánkat! A küldetés neve Wasp Menace, és mint látszik, ismét szárnyas férgeket kell jobb létre szenderítenünk, de most már egy fokkal nehezebb dolgunk lesz, mint a gyakorlófeladatok során.
Hagyjuk el a térképtermet a duplaszárnyas ajtókon keresztül, így rögtön Lookout Pointban találjuk magunkat. Kisvártatva megérkezik az ember, aki a küldetés fő szószólója, fogadjuk el az ajánlatát, majd kövessük. Elvezet minket a veszedelem gócpontjába, itt elővehetjük legjobb tudásunkat, és elkezdhetjük a szárnyasok elleni harcot. Jócselekedetnek számít, ha nem hagyunk egyetlen falusit sem meghalni, rossznak, ha saját kezűleg öljük meg őket.
A kisebb ellenségekkel semmi gond nem lesz, azonban a vége felé feltűnik a királynőjük! Nyíllal, varázslattal aprítsuk az asszonykát, addig támadjuk, amíg élettelenül a földre nem zuhan! 500 aranyat, +300 hírnevet, valamint az első igazi trófeánkat kapjuk jutalmul!

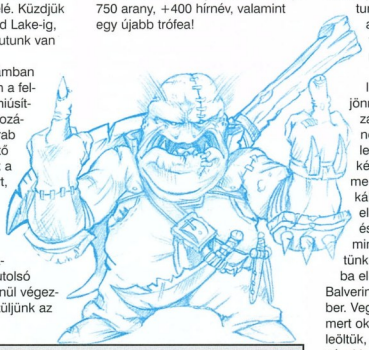
Protect Orchard Farm

Át kell futnunk Bowerstone déli részébe, hogy elcsevegjünk Maze barátunkkal, ezután visszamehetünk a céhbe. A térképszobában két választási lehetőségünk van: felvehetjük az Attack Orchard Farmot, vagy a Protect Orchard Farmot. Az egyik értelem szerint a gonosz, a másik a jó karaktereknek lesz kézenfekvő választás. Most nézzük a „jócselekedet" verziót, a negatív változat úgyis ugyanez, csak más az előjel. Menjünk ki a duplaszárnyas ajtón Lookout Pointba, onnan a térképen megjelölt úton haladjunk tovább Greatwood Entrance felé. Küzdjük át magunkat Greatwood Lake-ig, onnan pedig már zöld utunk van Orchard Farmig.
A támadás három hullámban érkezik, értelemszerűen a feladatunk az, hogy meghiúsítsuk a banditák próbálkozásait. Először három darab csirkefogó érkezik. Kettő ránk tapad, a harmadik a pajta felé veszi az irányt, ahol az értékes ládák találhatók. Öljük meg az egyiket, a másikat pedig bízzuk az őrökre. Miután ezzel megvagyunk, íramodjunk az utolsó bandita után. Kíméletlenül végezzünk vele is, majd készüljünk az újabb támadásra.

A következő körben először az íjászt szedjük le, ezután azt, amelyik a ládákra mozdult, a harmadikkal pedig jó esetben nem is kell törődnünk, mert az őrök ismét intézkednek.

A szalmabábok nagyon alattomos ellenfelek, hátul is van szemük.

Az utolsó hullám ugyanaz, mint a második, és ennek megfelelően hajszálpontosan ugyanazt kell tennünk, mint akkor. Mikor lenyomtuk a gonosz banditákat, feltűnik Whisper. Küzdjünk meg vele ismét, kövessük tanításait, és már végeztünk is a küldetéssel! A jutalom 3000 Xp, 750 arany, +400 hírnév, valamint egy újabb trófea!



Trader Escort

Komótosan, gyorsan, sietősen, ahogy tetszik, de menjünk vissza a Hősök Céhébe. A térképszobában felvehetjük az új küldetést, amely Trader Escort névre hallgat. Ez már kicsit nehezebb lesz, mint az eddigiek!
Miután felvettük a Quest Cardot, szálljunk be a kékes fényárban úszó Teleport berendezésbe. Használjuk arra, hogy eljussunk a Greatwood Cullis Gate-hez. Innen gyalogosan induljunk el a Greatwood Caves felé, ahonnan haladjunk tovább a Darkwood Caves-ig. Ekkor fog ténylegesen is elkezdődni a küldetés, mely - mint ahogyan azt a neve is mutatja - egy kis kísérgetős feladat lesz. A Follow és Stay parancsokkal tarthatjuk kordában útitársainkat, ezzel megmenthetjük az életüket, és megspórolhatunk egy levél aszpirint saját magunknak.
Induljunk el előre, és némi menetelés után találkozhatunk egy elég rossz állapotban lévő kalmárral. Állítólag megharapta az a valami, ami helybenhagyta, és most a segítségünket kéri: velünk szeretne jönni. Ha jócselekedetekre hajtunk, akkor fogadjuk be a karavánba, ha rossz-ra, akkor pedig hagyjuk sorsára. Iramodjunk meg újdonsült barátunkkal együtt. Elég lineáris ez a pályaszakasz, a mini-szinteknek többnyire egy bejáratuk és egy kijáratuk van, tehát eltévedni sem nagyon lehet bennük. Ellenségek jönnek persze, sokan és változatos formákban, de talán nem fognak annyi kellemetlenséget okozni. Egy mindenképpen fontos: Ne hagyjuk meghalni a kereskedőket. Inkább állítsuk le őket a térkép elején, amíg mi felfedezzük, és megtisztítjuk a terepet. Ha minden csendes, visszamehetünk értük. Darkwood Marshesba elérve találkozunk az első Balverine-nel, ami a helyi farkasember. Vegyük komolyan a srácot, mert okozhat némi fejtörést. Miután leöltük, és az összes többi rosszarcúval is végeztünk, kapjuk elő az íjunkat, és a mocsárban található robbanó-spórás gombákat lőjük ki mind egy szálig.
Innen átérünk Greatwood Lake régióba. Az egyik kereskedő aranyosan felhívja figyelmünket a környéket zaklató banditatámadásokra, és ahogy ezt kimondja, rögtön jön is a haramiasereg. Öljük le a balról érkező rosszfiúkat, majd kövessük ezt az ösvényt. Ahogy leérünk az aljára, a víznek, rögtön jön egy újabb csapatnyi gonosztevő. Ezeket is nyírjuk ki, majd a térkép jobb alsó sarka felé induljunk tovább. Lesz még egy utolsó hullámnyi támadás, melyet ha visszaverünk, elhagyhatjuk a régiót.
Elérkezünk Darkwood Camp-be. Itt a kereskedők nyugodtan feltölthetik magukat, visszaszerezhetik elvesztett életerejüket, mi pedig vehetünk néhány érdekességet az árusoktól. Innen gyorsan menjünk tovább az Ancient Cullis Gate felé! Ne hagyjuk ott a táborban a kalmárokat, hiszen az ő pesztrálásuk a legfontosabb feladatunk. Ebben a régióban csak banditák, és néhány Hobbe lesz az ellenfelünk, de tulajdonképpen semmi fejtörést nem okoznak majd. Nem úgy, mint a következő helyszín, Darkwood Weir.

ÉLŐ-JÁTÉK

Ne nyomkodjunk eszeveszetten minden gombot, mikor véget ér a játék, és éppen legördülne a credits lista! Várjuk meg nyugodtan, míg a nagyjából húszperces kiselőadás lezajlik, mivel ekkor visszatérhetünk még a játékba, szórakozhatunk még egy keveset ebben a misztikus világban. Vehetünk pár házat, felcsíphetünk néhány lányt, szobára vihetjük őket, söröződhetünk a tavernában, megházasodhatunk, mutogathatjuk a trófeáinkat, tetováltathatunk, frizurát csináltathatunk, horgászhatunk, áshatunk, és még sorolhatnám. Marad még elég látnivaló azután is, hogy befejeztük a tényleges játékot.

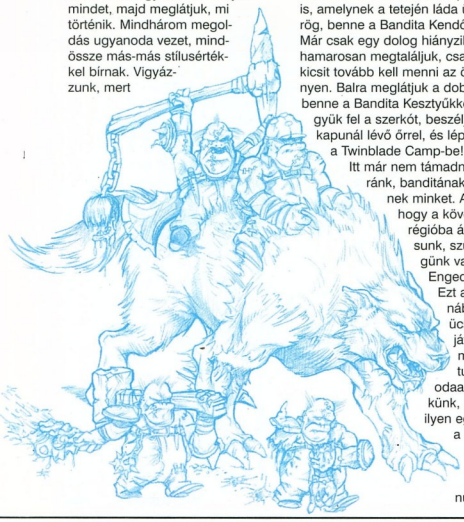
Először problémát jelenthet az itt tanyázó Troll, de nem olyan nagy kunszt megölni őt. Figyeljünk a ránk dobott kövekre, és egy laza mozdulattal üssük vissza a támadónkra ezeket. Mikor közelről ütjük a gonoszságot, mindig pattanjunk fel jó magasra, mikor elkezdi a földet csapkodni, mert a lökéshullám eléggé fájhat.
Amennyiben túl későn nyomtuk le a Trollt, úgy a megmentett, megharapott, agyonvert kalmár hamar átváltozik Balverine-né, ám nem egy sima farkasról van szó, ez kicsit erősebb, mint az összes többi. Kb. 10 ütésből meghal. Innen átsétálhatunk a célállomásra, Barrow Fieldsre. Jutalmul kapunk 2000 aranyat, +500 hírnevet, és egy trófeát.

Maze's New Information

Vissza kell látogatnunk rég nem látott szülőföldünkre, mely szerencsére nagyon közel van ide. Sétáljunk be büszkén a főtérre, majd keressük meg Maze-t. Ő a taverna előtt áll, menjünk oda hozzá, és csevegjünk el vele.

Find The Bandit Seeress

Sipirc vissza a Céhbe, és vegyük fel a Quest Cardot, amire „Find The Bandit Seeress" van rárikantva. Ezt követően teleportáljunk Oakvale-be, innen pedig rohanjunk le a tengerpartra. A partvonalat követve eljutunk egy kicsike barlangig, amely felvezet a titkos ösvényre.
Itt több megoldás is létezik a továbbjutáshoz. Először is elosonhatunk a három banditaőr mellett. A második, hogy az íjunkkal szép távolról leszedjük őket, anélkül, hogy észrevennének minket. A harmadik az, hogy karddal leöljük mindet, majd meglátjuk, mi történik. Mindhárom megoldás ugyanoda vezet, mindössze más-más stílusértékkel bírnak. Vigyázzunk, mert ha meglátnak minket, akkor bezárják a továbbjutást jelentő kaput, és csak akkor nyitják meg újra, ha kiküldték a friss őröket!
Akárhogy is, a célunk az, hogy átjussunk a táborba vezető nyitott kapun. Az Abandoned Road nevű régióban egy viszonylag egyszerű feladat vár ránk: össze kell szednünk egy teljes bandita-álruhát annak érdekében, hogy bejussunk a legbelsőbb körökbe. Fussunk csak előre, öljük halomra a banditákat, majd az első kanyar utáni ládából nyaláboljuk fel a Bandita Csizmákat.
Fussunk-öljünk tovább, majd a kilátó alatti ládából nyúljuk le a Bandita Mellényt.
Menjünk fel a lépcsőkön egészen a tábortűzig. Itt kalapáljunk el minden ellenálló rosszcsontot, majd a ládából markoljuk fel a Bandita Nadrágot.
Fussunk fel a következő lépcsőkön is, amelynek a tetején láda ücsörög, benne a Bandita Kendővel. Már csak egy dolog hiányzik, ezt is hamarosan megtaláljuk, csak egy kicsit tovább kell menni az ösvényen. Balra meglátjuk a dobozt, benne a Bandita Kesztyűkkel. Vegyük fel a szerkót, beszéljünk a kapunál lévő őrrel, és lépjünk be a Twinblade Camp-be!



Itt már nem támadnak ránk, banditának hiszenek minket. Ahhoz, hogy a következő régióba átjussunk, szükségünk van egy Engedélyre. Ezt a tavernában ücsörgő játékos manus tudja odaadni nekünk, de nem ilyen egyszerű a helyzet. Játszanunk kell vele egy memóriajátékot, és ha nyerünk, miénk az engedély. De megölhetjük, vagy akár meg is vehetjük tőle 1000 aranyért a cuccost.
Menjünk át a belső táborba, innen csak úgy tudunk bejutni a legbelsőbb körbe, ha eltereljük a kapuőr figyelmét. Ezt kétféleképpen is megtehetjük! A dombon lévő tábortűznél álldogál pár csuklyás emberke, akik 2000 aranyért boldogan okoznak egy kis figyelemelterelő zűrt. A másik verzió szerint van két ketrecbe zárt nő, előttük egy őr. Nyírjuk ki az őrt, majd a nála lévő kulccsal eresszük szabadon a lányokat. Ez eltereli az őr figyelmét, így bemehetünk Twinblade sátrához!

Ekkor szembesülünk az exhőssel, mint főellenséggel. Normál esetben sebezhetetlen, de ahogy ránk támad, majd hibázik, a fegyverei a földbe szorulnak, így hátulról szépen megsorozhatjuk. Kerüljük a támadásait, és üssük, ha szorult helyzetbe kerül. A végén választás jön: öljük meg rossz, hagyjuk életben jó pontokért. Akárhogy is teszünk, jutalmul kapunk 10000 Xp-t, 4500 aranyat, +1000 hírnevet, valamint egy szép trófeát.

Maze's Request

Maze beszélgetni szeretne velünk, ezért menjünk vissza a Hősök Céhébe. Itt keressük fel az öreg mágust a saját szállásán, így teljesül a küldetés.

Find The Archeologist

Maze személyesen adja nekünk ezt a Quest Cardot, miszerint az eltűnt régészt kell felkutatnunk. Használjuk a teleportot, és illanjunk a Witchwood Cullis Gate-hez. Innen induljunk csak előre, egyenesen az úton, majd küzdjük le az első Szikla-Trollt. Ugyanúgy kell harcolni vele, mint az előző Föld-Trollal, viszont ennek nagyobb az ereje, több az élete, és kicsit gyorsabb is. Sprinteljünk át Witchwood Stones-ba.
Itt beszéljünk a Démonajtóval, majd menjünk tovább. Ez a fránya nyílászáró csak akkor enged be minket, ha tudjuk a nevét... Menjünk tovább, egészen a kőoszlopokig. Mindegyik monolit egy-egy betűt szimbolizál (I, S, H, T), ezeket a helyes sorrendben megkocogtatva kapjuk meg az ajtó nevét. Ha valaki gonosz módon a SHIT szót „írja be", akkor a program két Balverine-nel támad... Az ajtó neve igazából HITS, ezt lebetűzve bejuthatunk. Bent teljesül a küldetés.

White Balverine

Nyomás vissza a Céhbe, ott vegyük fel a Quest Cardot, majd teleportáljunk a Witchwood Cullis Gate-hez. Innen gyalogszerrel suhanjunk át Knothole Glade-be. Ahogy megérkezünk, kezdetét veszi a móka!
Amennyiben jók vagyunk, úgy ne hagyjuk, hogy a falusiaknak bántódása essen! Ha végignézzük, ahogy a farkas megöli őket, vagy ha segítünk a lénynek legyilkolni az embereket, ugyanúgy rossz pontot kapunk, tehát óvatosan a cselekedeteinkkel.
Meg kell ölnünk az összes támadót, mielőtt ténylegesen bebocsátást nyerünk Knothole Glade-be. Itt bent egy fehér farkast kell legyilkolnunk. Üssük meg tízszer, erre

PROJECT EGO?

2002-ben a Fable-t még Project Egónak hívták, és elvileg azon az őszön kellett volna megjelennie. Rengeteget áradozott róla a Lionhead Studios, szinte már-már tökéletesnek tűnt. Az alábbi sorokat 2002. február ötödikén vetettem digitális papírra, egy rövid előzetes céljából. Azt hozzátenném, hogy akkor még ezek a feature-ök be voltak ígérve a Fable-be, ám ezeknek a töredéke sem került bele a programba... Olvassuk ezeket a sorokat így majdnem négy év távlatából, és gondolkodjunk el a szertefoszlott ígéreteken:

„Ahol 15 éves korában, szüleitől megfosztva veszed át a karaktered irányítását, ahol mindent megtehetsz az égvilágon, te alakíthatod ki a külső megjelenésedet (ez alatt értem a frizurát, a tetoválásokat, a ruházatot, arcszőrzetet... mindent), ahol nincsenek kasztok, mert úgy és arra specializálod a karakteredet, ahogyan és amerre Te akarod. Ahol ha harcos szeretnél lenni, és a szabadban edzel sokat, akkor a bőröd napbarnított lesz, a tested izmos, Ha éppen a mágia fortélyait szeretnéd elsajátítani, akkor a könyvtárak legmélyén felhalmozod a tudásanyagot, de ezáltal bőröd sápadt lesz, tested pedig vékonyabb. Mindezeket persze kombinálhatod is! A játékban nincsenek „hátterek" mindenhova el lehet menni, mindenhova alatt azt értem, ami a normális életben topográfiailag lehetséges.

A Project Egóban, az idő telik, és te is öregszel, az csak is rajtad múlik, hogy hány éves korodig maradsz talpon! Ha egészségesen élsz, harcedzett vagy, akkor jóval tovább élhetsz, mintha egész életedet a kocsmákban töltve mulatozol, mert ekkor elhízol, kevesebbet fogsz bírni, és fiatalon elhalálozol. Ez az a játék, ahol ha egy komoly csatában megsebeznek, akkor bizony a heg ott fog maradni testeden életed végéig. Ugyanez működik fordítva is: ha egy gyereket megvágsz az arcán, és harminc év múlva visszatérsz, a forradás ott virít majdráncokkal tarkított képén, de emlékezni fog rád... Ebben a játékban egy kiadós ebéd után eldobott gyümölcs magvaiból évek múlván fák fognak nőni! Szinte korlátlan szabadsággal bírsz majd itt, odamehetsz valakihez és megölheted csak azért, mert tetszik a ruhája, ha szerencséd van, még jó is lesz rád, de ha nem, akár pucéron is rohangálhatunk fel s alá. Kialakíthatod az imázsodat: lehetsz mindenki által retteget vadállat, de az embereknek fenntartásai lesznek irántad (a félelem mellett), lehetsz ugyanakkor hős lovag is, aki háta mögött az emberek legendákat suttognak, és mélységes tisztelettel adóznak!
A választás a Ti kezetekben lesz!"

elfut a gyávaság. Menjünk fel a dombon álló házikóhoz, itt beszéljünk a tulajjal, majd a tőle kapott ezüstöt ötvözzük a fegyverünkkel. Így már ténylegesen is képesek legyünk megsebesíteni a farkasembert. Ötször kell megütni, erre elszalad ismét.
Távozzunk Knothole Glade-ből, és a tónál konfrontálódjunk ismét ezzel a gonosz lénnyel. Ahogy fogy az élete, úgy hívja majd az erősítést. Először mindig a sima utánpótlásokat tegyük el láb alól, utána üssük csak a fehér szörnyeteget. Miután megöltük, térjünk vissza a faluba, és beszéljünk a főnökkel. Megkapjuk a 6200 aranyat, és a +800 hírnevet.

The Arena

Vegyük fel a céhben az arénába szóló Quest Cardot, majd teleportáljunk vissza Knothole Glade-be. Innen az északra vezető ösvényen szaladjunk tovább, a hatalmas Aréna felé. Bent dumálhatunk az emberekkel, vásárolhatunk dolgokat, játszhatunk black jack-et, vagy csak simán várhatunk, míg nem hívnak minket a küzdőtérre. Bent az arénában számos körben, számos hullámban fognak az életünkre törni az ellenségek, természetesen a fő feladat az, hogy legyőzzünk mindennemű ellenállást.
Az első körben 100 arany üti a markunk, amennyiben sikerül viszszavernünk a támadó szárnyas férgek négy hullámát. Az elején még sima bogarak, de a végén már harcidarazsak lesznek az ellenségeink.
A második körért 500 aranyat kapunk. Hobbe-kat kell ölni, szintén négy hullámban. Vegyes elosztásban mágus és közelharcos lényeket is.
A harmadik körben 1000 arannyal leszünk gazdagabbak, ha túléljük a Balverine-ek támadásait.
A negyedik fordulóban 2000 fényes aranytallért kapunk, de ezért cserébe már Csontvázharcosok ádáz rohamait kell semlegesítenünk.

Kalapácsom mondd meg nékem, mi dolgunk van eme kihalt vidéken?

Az ötödik menetben Banditákkal kell megküzdenünk, ha sikerrel járunk, 3000 aranyat kapunk kézhez. A hatodik forduló két darab Földbe vezető utat, és fussunk el az irányába. Menjünk fel az ösvényen a következő helyszínre, a szélmalomhoz. Itt addig kell gyilkolni az ellenTroll leküzdését jelenti. A feladat nehéz, a jutalom busás: 4000 pénzecske.
A hetedik kör nem meglepően két Szikla-Trollt hoz nekünk ajándékba. A kinyírásukért járó összeg 8000 arany.
A nyolcadik menetben a Skorpiókirályt kell jobb létre szenderítenünk. Nem nehéz, de cserébe 10000 aranytallért kapunk.
Az utolsó menetben Whisper-el kell megküzdenünk. Elég könnyű lenyomni a lányt, de a végén választás elé kerülünk: jócselekedet, ha életben hagyjuk, rossz, ha megöljük.
A rengeteg arany, XP, és a +2000 hírnév igen csábítóvá teszik ezt a küldetést.

Finding Theresa Again

Borrow Fields-be kell mennünk. Itt keressük meg a szürke házat, menjünk be, és beszélgessünk a nővérkénkkel.

Rescue The Archeologist

Bowerstone déli részéből most már átmehetünk az északiba is. Itt keressük meg a bowerstone-i börtönkapukat… (Az öreg háza előtt van egy láda, amelyben egy ásó pihen, ezt vegyük magunkhoz.) Menjünk be, maradjunk a jobb oldali ösvényen, át a hídon, fel a dombon egészen a sírboltig. Meg kell találnunk az öreg csontváz fegyverét, sisakját, pajzsát és páncéljját annak érdekében, hogy kinyíljon a démonajtó.
A kard egy szarvas sírkővel díszített hantban lesz, ezt ki kell ásnunk.
A pajzs a vízben van, ki kell halásznunk belőle. (Nostro sírjában találunk pecabotot.)
A temetőőr házában, a kandalló felett díszeleg Nostro sisakja, markoljuk fel.
Nostro kriptájától balra lesz egy másik kis sírbolt, itt bent meglesz a Páncél is.
Mindezek helyét zöld pöttyök jelölik a minitérképen, nem lesz probléma fellelni őket. Sétáljunk át a démonajtón, öljük meg a ránk leselkedő veszedelmet, ezt követően futás át a kapun. Itt nyírjuk ki az összes csontvázharcost, majd az út végén nyissuk ki az ajtót.

The Graveyard Path

A temető felé Headman's Hillen keresztül vezet az út, tehát nyomás ebbe az irányba. Innen egy pillanat alatt átérünk a lychfield-i temetőbe. A küldetés szerint innen vezet a titkos út a börtönbe, ám ezt egy démonajtó blokkolja. Ahhoz, hogy kinyíljon, egy Nostro nevű hős kifosztott sírjába vissza kell vinni az eltűnt tárgyakat. Szerencsére ez a sok cucc mind a temető területén van elrejtve, úgyhogy nosza, vágjunk neki a keresésnek.
Ahhoz, hogy egyáltalán bejussunk a temetőbe, beszélnünk kell az őrrel, hogy ugyan legyen már olyan kedves, és nyissa ki nekünk a

Rescue Scarlet Robe
A Circle of Dead-ből induljunk el Underground Passage felé. Itt csak egyenesen kell követnünk az utat, és elérünk Underground Tunnelbe. Menjünk le a lépcsőkön, és öljük meg a sok-sok zombit. Mikor lenyiszáltuk mindegyiket, az akadály eltűnik, és szabadon folytathatjuk utunkat. A minitérkép szerinti jobb alsó ajtón kell továbbhaladnunk, így könnyen átérünk Cliffside Path-re. Maradjunk a bal oldali ágon, egészen közelítsük meg a végén lévő ajtót, mire néhány régi barátunk a piros akadályokkal ismét feltűnik. Rövid csatározás után mehetünk tovább.
Ahogy haladunk előre, úgy érkezünk egyre közelebb saját végzetünkhöz. Két helyszínt magunk mögött hagyva már a börtönőrökkel kell csatát vívnunk, és ezt követően már meg is érkezünk a Kínzókamrába.
Scarlet Robe itt van, szabadítsuk ki. Ekkor elkezd minket automatikusan követni, szöktessük meg a börtönből! Induljunk el visszafele! Sajnos nem sokáig jutunk el, mert jön a gonoszság, és börtönbe zár minket.

Prison Escape
Hallgassuk meg a börtönőr mondandóját, beszélgessünk a cellatársunkkal, amíg el nem jön a mi időnk. Mivel most van a főnök születésnapja, ezért megrendezi a rabok futása fedőnevű eseményt,

No igen, Darth Maul sosem cicózik...

mely egy szimpla kis futóverseny a börtön körül. Amelyik fegyenc győz, az nyer egy kis minőségi időtöltést: a bossz költeményeket olvas fel neki. Bármennyire is furcsán hangzik, nekünk most az a legfőbb célunk, hogy meghallgassuk ezt a költeményt.
Az udvaron felsorakoznak a rabok, és a megadott jelre elindulnak. Nem mondom, hogy hol, merre kell kanyarodni, ezt az örök ügyis megteszik helyettem. Inkább csak azt tanácsolnám, hogy a futás gombra térdeljetek rá, mert a kitartásunk csorbíthatatlan, így örökké rohanhatunk. Nevetségesen könnyű verseny, biztos, hogy nyerünk. A főnök háttal áll nekünk, a cella kulcsa pedig az asztalon lévő három könyv egyikében lapul. Viszont ezek a naplók számzárasak, ezért oda kell osonnunk a bossz mögötti táblához, és meg kéne tudnunk onnan a kódot. Tegyük ezt

Már egy napja itt vagyok a mennyországban, Szent Péter meg sehol

meg, majd lopózzunk vissza a könyvekhez. Random módon van elhelyezve a cumó, ezért próbaszerencse. Ha nem találjuk el, akkor visszakerülünk a cellába, és várni kell egy évet a következő futóversenyig. Ekkor ugyanazt kell tenni, mint amit most leírtam. Tegyük fel, hogy megvan a cellakulcs. A költemény végeztével visszaszállítanak a cellába, melyet most már ki tudunk nyitni! Ereszszük ki a többi rabot is, elvégre a segítség elkél. Vissza kell szerezzünk az elkobzott holmikat; menjünk ki az udvarra, itt fel a lépcsőn, majd keressük meg a következő lépcsőt is (ezt már megmásztuk a futóverseny alatt), végül forduljunk balra, eztán menjünk be a kis ajtón. Itt a ládából fel tudjuk markolni a cuccainkat. A folyamatosan áramló őröket verjük vissza, ezt követően (vagy ezzel párhuzamosan) törjünk utat a kínzókamráig, és szabadítsuk ki Scarlet Robe-ot.

Ha valaki vérbeli harcos, az harcoljon, de tulajdonképpen nyúlcipőben is meg lehet innen lépni. (Fussunk át mindenen, mindig a következő ajtóig.) Hamar elérünk egy szobába, mely közepén pici medence díszeleg, ebből pedig egy sokcsápos szörnyeteg nyúlkál felénk. Ez sokkal ijesztőbb, mint amennyire valójában veszélyes; igazság szerint csak ütni kell, amíg mozog.

Gateway To Hook Coast
Ezt a Quest Cardot rögtön azután kapjuk meg, hogy elhagytuk a börtönt. Azonnal teleportáljunk Barrow Fields-be, innen rohanvást térjünk át Darkmoon Weirbe, ahonnan zöld utunk van az Ancient Cullis Gate-ig. Ez a teleportkapu csak akkor aktiválódik, ha körülbelül tíz darab zombit lemészárolunk a tiszteletére. Nosza, mi sem egyszerűbb ennél!
Ahogy teljesül a kapu kívánsága, egyből Hook Coaston találjuk magunkat. Itt nincs különösebb dolgunk, menjünk oda a térképen megjelölt helyhez. Látjuk, hogy vörös, varázsakadály blokkolja a számunkra helyes irányt. Teleportáljunk vissza a céhbe.
Scarlet Robe kapcsolatba lép velünk, gyorsan menjünk oda hozzá. Maze szállásán van éppen az öreglány, de fussunk, mert nincs késlekedni való időnk. Az átvezető animáció után kapjuk fel a könyvet, így teljesül is a küldetés.

Return To Hook Coast
Teleportáljunk vissza Hook Coastra. Rohanjunk oda, ahol az imént láttuk a vörös varázsakadályt. Ott győzzük le a szellemeket, várjuk meg, míg vége kántálásnak, majd…
Átvezető animáció, sztoricsavar, és jön az első komolyabb főellenség. Bizony ez a bossz nem szórakozik, igen nehéz megverni. Kivéve, ha karakterünket a közelharcra specializáltuk, annak egyszerűen nem bír ellenállni a gazfickó. Lőjön csak ránk varázslatokat amennyit csak akar, mi tegyünk róla, hogy ütőtávon belülre kerüljünk hozzá. Ezzel a módszerrel pillanatok alatt felapríthatjuk.

Try To Stop Jack Of Blades
Noha a küldetés címében az áll, hogy próbáljuk meg megakadályozni Jack-et ördögi tervének végrehajtásában, ezt felejtsük el. Igazán semmi, de semmi esélyünk nincs arra, hogy gátat szabjunk a gonosz gazfickó aljas tervének.
A Hősök Céhéből egyből az akcióba kerülünk.
Itt nyugodtan öldögélhetünk, ha kedvünk úgy tartja, bár értelme nincs sok. Sipirc a szentély felé, hogy láthassuk, ahogyan Jack aktivál egy fókuszkövet. Automatikusan átrepülünk a következő helyszínre, ahol teljesen ugyanez a helyzet, s a feladat. Itt is elindul a fókuszkő, ami után újra elteleportálódunk magunktól a soron következő régióba. Gondolom, mondanom sem kell, hogy ugyanaz a szituáció, mint az első két alkalommal. Ez még egyszer megismétlődik, és teljesül a küldetés.

Battle Jack Of Blades
Visszatérünk automatikusan a Céh területére, de mivel Jack már aktiválta az összes fókuszkövet, hatalma majdnem teljes. Az egész helyszín lángol, mindenhol romok és tetemek. Vegyük az irányt a Guild Caves felé. Itt menjünk át a hídon, majd a duplaszárnyas ajtón átérve szembesülünk Jack of Blades-szel.

Öljük meg a katonáit, erre lesz esélyünk a főellenség pajzsa. Ekkor kezdjük el őt magát ütlegelni. Ezt egészen addig ismételgetjük, amíg élete le nem zuhan, kb. 50%-ra.
Ekkor a magasba emelkedik. A feladat ugyanaz marad, azzal a különbséggel, hogy a védelem leválása után csak újjal,

vagy varázslattal sebezhetjük a rosszfiút.
A bossz kinyiffantása után választási lehetőség adódik: megsemmisítjük a kardot (jó), vagy megőrjük a nővérünket (rossz). A játék xboxos verziója itt ér véget, ám ez itt a Lost chapters, szóval van még pár elveszett küldetés a tarsolyban.

Prophets of The Fireheart
Már egy teljes év eltelt azóta, hogy legyőztük Penge Jack-et. Éppen Oakvale-ben elmélkedünk a temetőben, mikor megkapjuk az üzenetet, hogy vissza kell térnünk a céhbe. Fussunk el a legközelebbi teleportig, majd irány a Mester. Menjünk ki a duplaszárnyas kapun, nézzük meg az átvezetőt, majd sétáljunk be a démonajtón. Ez a misszió igen egyszerű, csak néhány logikai fejtörőt kell megoldanunk bent, a próféták termében. Amennyiben ez sikerül, úgy megkapjuk a Fire Heartot!

The Ship Of The Drowned
Nincs is vesztegetni való időnk, irány Hook Coast. Ahogy megérkezünk, azon nyomban szaladjunk a világítótoronyba. Ott lesz velünk egy másik hős is, aki szerencsénkre igen hasznos segítőnek bizonyul. A Fire Hand-et helyezzük el az építmény legmagasabb pontján, majd várjunk. Illetve ez történne, ha nem csúszna be semmilyen gikszer. De természetesen becsúszik, mint ahogyan az lenni szokott... Temérdek ellenség jön, akiknek egyetlen célja az, hogy varázslatok segítségével megsemmisítsék a gömböt. Nos, a feladatunk az ilyen őrült szörnyetegek akkurátus megsemmisítése! Kövessük Rose-t, hátha észrevesz valami olyasmit is, ami elkerülte a mi figyelmünket. Tisztogassuk meg a partvidéket, majd csodálva várjuk a szellemhamese, is érkezünk Snowspire havas világába. Itt északon minden kicsit furcsább, mint a megszokott tájakon, szóval maximális elővigyázatosságot kérek. Indulunk el fölfele az ösvényen, amíg egy Jég-Trollba nem botlunk. Ezt a kellemetlen alakot hamar tegyük hidegre, majd folytassuk utunk Northern Foothills irányába. Itt rengeteg ellenséges alakkal találkozunk majd, de mi az ellenállást leküzdve menjünk csak az északkeleti kijárat irányába. Itt már nyugtunk lesz, csak sétáljunk el a térképen jelzett pontig. Rose már ott vár ránk, de sokat nem cseverészhetünk vele, mert Schyte már vár ránk a faluban. Ne is késlekedjünk, az átvezető után azonnal induljunk tovább.
Miután találkoztunk és diskuráltunk az öreg hőssel, vegyük az irányt ismételten Northern Foothills felé. Itt a térképen, a D betű tetején található a Nekropolisz, ide kell elfáradnunk.
Bent négy régi hős négy különböző jelét kell megkeresnünk. Nincs

tésznadrágos csehszlovák kisvakond. Ha megvan az összes jel, térjünk vissza Schyte-hoz.

The Oracle's Knowledge
Szaladjunk oda Maze-hez, az Orákulum elé, és hallgassuk meg a mondandóját.

Gyere ide tücsök, megtanítalak kesztyűbe dudálni!

The Souls Of Heroes
Menjünk ki Briar Rose-hoz, aki az Archon's Shrine-nál álldogál. Figyeljünk oda arra, amit közölni kíván velünk, majd teleporttal illanjunk át Knothole Glade-be, ahol Thunder már vár ránk.
Innen egyenes utunk vezet az Arénába, ahol még egyszer, s egyben utoljára meg kell állnunk a helyünket. Közben bevillan a képbe a Collecting An Arena Soul című küldetés is, ennek kell eleget tennünk. Az ellenségek ismét hullámokban érkeznek a nyakunkra, ám most sokkalta nehezebb dolgunk lesz, mint az első arénázásunk során. 8-10 kör leküzdése után megkapjuk az egyik hősi lelket.
Ezt követően vissza kell térni Knothole Glade-be. Itt Briar Rose már megfejtett egy újabb írást, ami egy női harcos lelkére utal! Ez nem lehet más, mint Scarlet Robe, tehát nyomás az Oakvale-i temetőbe.
Collecting your Mothers Soul névre hallgat a második mellékága a küldetésnek, ez következik most. A temetőben jó néhány szellemet el kell tennünk láb alól, akik anyánk lelkét sanyargatják, de ez korántsem olyan nehéz, mint az előbbi arénázás. Ezt követően ismét vissza kell térni Briar Rose-hoz, az Archon's Shrine-hoz.
Azt találta ki, hogy a harmadik léleknek a legősibb hős lelkének kell lennie. Félrevezető, nehogy elmenjünk megölni a Céhbe a mestert! Nostróról van szó, akinek segítettünk összeszedni a páncélját a lychfield-i temetőben. Menjünk el ismét oda. Mivel segítettünk az öreg léleknek korábban, így nagylelkűen felajánlja, hogy harcban elvehetjük a lelkét. Nekünk sem kell kétszer mondani: tegyük meg. Most, hogy megvan mindhárom hőslélek, térjünk vissza Rose-hoz, és használjuk a bronzkapuk megnyitására.

Final Battle
Mit is mondhatnék... Jack visszatért, méghozzá új formában, de ezt természetesen nem hagyhatjuk annyiban! Le kell győznünk mindenáron. Most már teljesen profi módon kalandozunk a Fable világában, nem hiszem, hogy különösebb gondot jelentene ez a kis ártalmatlan sárkány! Szép volt srácok!

Dante
dante@pc.games.hu

jó felbukkanását, amely elvisz minket egy távoli vidékre!

The Oracle Of Snowspire
Felszállunk a szellemhajóra, és egy rövid átvezető animációt követően

és az összes sírt ki kell ásnunk. Nem tudni, hogy melyikben vannak a valódi szimbólumok, pontosan ezért túrni kell a földet, mint a ker-

MELLÉKKÜLDETÉSEK

A mi végigjátszásunk maximálisan kitöltötte a neki szánt teret, így csak a történet főszálának áttekintése kerülhetett bele a cikkbe. Ez azt jelenti, hogy a most ismertetett, nagyjából 30 főküldetés mellett legalább ugyanennyi mellékmisszió is helyet kapott a Fable-ben. Szerencsére nem csak a szokásos "menj el oda, öld meg ezt, hozd el tőle azt" feladatokat kapunk a mellékszálakon, hanem jó néhány kifejezetten ötletes, és humoros küldetéseket is kiosztanak számunkra. Igazi kalandorok semmiképp se mulasszák el ezeket, így teljes a Fable világa!

RFACTOR - EGY ÚJ KORSZAK JÁTÉKMODELLJE?

Van élet a Motor City Online halála után is...

Mi tehet sikeressé egy online játékot? Ha szép a grafikája, gyors a netes kódja, mindenki testre szabhatja magának (hiszen hosszú idő után ugyanaz unalmassá válik), megjelennek hozzá MOD-ok (azaz nemhivatalos játék-kiegészítők), kialakul egy közösség, és minél több országból elérhető. Nagyjából ezek a faktorok jutottak elsőre az eszembe. A cikkünkben szereplő rFactorban ezek legtöbbje megvalósul, ráadásul kiegészül az olcsósággal is, hiszen nem kell havi díjat fizetnünk a használatért.

A fejlesztő ISI (Image Space Incorporated) ismerős lehet azoknak, akik régebben is játszottak szimulátorokkal. Legújabb játékuk egy vadonatúj motorral rendelkezik, szép a grafikája, elég komoly fizikai modellezést raktak alá, és teljesen nyitott a felhasználók módosításaira. A játék már a beszerzésekor is újdonsággal kecsegtet, hiszen a több száz megás telepítőt internetről szerezhetjük be, és a vásárlást is ugyanígy, a hálózat segítségével bonyolíthatjuk le. Nem kell fizetni a különböző országokban a játék terjesztéséért, nincs dobozos verzió, nincsenek pluszköltségek. A játékos fogja magát, ellátogat a hivatalos honlapra, vagy a tükörszerverek valamelyikére, lerántja a telepítőt, majd a regisztrációt elintézi a hitelkártyája vagy PayPal segítségével.

Maga a vásárlás módszere egy új, terjedőben lévő modellt követ, amely nemzetközi, és egyelőre mentes a komolyabb szabályzásoktól (legalábbis elég sok ország egyelőre nem korlátozza a netes vásárlást), mind a gyártó, mind a vevő oldalán csökkenti a költségeket, és azonnali hozzáférést engedélyez a szoftverhez. Felhasználói programokat már régóta lehet ilyen módon vásárolni az interneten, a számítógépes játékok azonban eddig csak nagyritkán voltak ennyire könnyedén (és egyben nehezen) elérhetők, hiszen ha megnézzük az olyan MMORPG-k példáját, mint a World of Warcraft, ott is szükséges volt egy dobozos verzió megvásárlása. Hozzá kell tenni, hogy ott is már csak a telepítéshez szükséges kulcs volt a lényeges, és ezt több online aukciós oldalon ki is használták, és magánszemélyek/cégek olyan országokba is „eljuttatták" a WoW-ot,

amelyekben a megjelenés még váratott magára.

Visszatérve az rFactorra, mivel az európai országokban is megnőtt a nagy sávszélességgel, illetve nemzetközi bankkártyával rendelkező felhasználók száma, talán csak a reklám hiánya az, amely akadályozza a szélesebb körben történő elterjedést. Ennek ellenére egy, a versenyzéssel komolyabban foglalkozó kör régóta követi az eseményeket, és azonnal le is csaptak a játékra, amely szeptember elejétől lett elérhető. Azóta ugyan csak egyetlen MOD érhető el még hozzá, amely Formula 3-as autókba ültet bennünket, ám már tucatnyian jelezték, hogy belekezdtek a különböző kiegészítők fejlesztésébe.

Az amerikai illetőségű ISI amúgy nem véletlenül tette ilyen módon elérhetővé játékát. Ez a forma ugyanis tökéletesen megfelel az elsődleges célközönségnek, akik interneten bonyolítják a versenyeket, és a komoly szimulációra hajtanak. Lehet, ha dobozos verziót adtak volna ki, veszteségessé vált volna a fejlesztés, mivel az igazán széles közönség inkább az arcade versenyeket vásárolja (pl. NFS), ahol csak a vég nélküli száguldozáson van a hangsúly. Ennyire azonban nem egyszerű a helyzet, ugyanis az engine-t játékokhoz is lehet licencelni, és a SimBin-féle GT Legends is ezt fogja majd használni.

Bár hazánkban kérdés, mennyire lehet sikeres egy ilyen modell, a PayPal megjelenése, valamint a netes vásárlások térnyerése egyre inkább afelé mutat, hogy egy-egy ilyen kezdeményezéssel érdemes próbálkozni.

És ami a puding próbája...

Az ISI jóvoltából mi magunk is kipróbálhattuk a játékot, amelyhez a fent említett MOD-ot föl is pakoltuk. Mivel azok, akik online szeretnének játszani, már a megjelenés óta ismerik, így mi is aktiváltuk azt a „csalást", mellyel az egyjátékos részt, azaz az AI legyőzését, az autók és pályák megszerzését át lehet ugrani. A mesterséges intelligencia legyőzése, no meg az autók és pályák elérése amúgy nem nagy kihívás, viszont a gyakorlás nem árt, ugyanis ha kilépünk az online (Connect) játékrészre, vérprofikkal is összeakadhatunk, így érdemes a népszerűbb pályákat begyakorolni, a kocsikat pedig kiismerni.

olyan finomságokat is végrehajthatunk, amihez érdemesebb inkább ezeket a mesterséges dolgokat kikapcsolni. A segítségeket amúgy a funkcióbillentyűkkel tudjuk menet közben variálni (az alapértelmezett kiosztásban). Érdemes a billentyűkiosztást közelebbről is szemügyre venni, ugyanis, ahogy a legtöbb szimulátornál, itt is elég sok dolgot variálhatunk, és ezek akár döntő szerephez is juthatnak akkor, amikor majd mások ellen versenyzünk.

A másik alapvető lehetőség, ami mostanában elengedhetetlen, hogy a saját verdákat is testre szabhatjuk (Customize). A külső, a skin mellett a belsőt is átfaraghatjuk, hiszen a különböző tuningdarabok egyenként elérhetők (persze, játékbeli kreditért), és az indulás előtt a garázsban még a különböző paramétereket is megadhatjuk (keréknyomás, üzemanyag stb.)

A komolyságról annyit tudni kell, hogy ha a szigorú szabályokat kapcsoljuk be, minden kis hibánkért büntetőpontot kapunk, és ha nem választjuk az irányításhoz a segítséget, akkor keményen meg kell izzadnunk azért, hogy autónk a pályán maradjon. Ezzel szemben, ha csökkentjük a szigort, továbbá mesterséges segítséget kérünk a navigáláshoz, fékezéshez, akkor sokkal könnyebb dolgunk akad, „high" opciónál pedig szinte már nem is mi vezetünk. Ez nagyon jó a tanuláshoz, de online versenyekben nem vesszük majd sok hasznát. (Bár a szerver indításakor meg lehet határozni, milyen opciókat engedélyezünk, de értelemszerűen ezek a segédeszközök a legtöbb indított szerveren nem elérhetők.)

Billentyűzetről a „low"-szintű segítséget érdemes igénybe venni kanyarodáshoz, míg kormánnyal már hiszen az elsőre bonyolultnak látszó, ám másodjára már könnyen kiismerhető felépítés is sokban változtatja a játékélményt. Talán ebből is kitűnik, hogy ez nem az a játék, amely a „Quick Race" gombra kattintva az azonnali száguldás örömét nyújtja a felhasználónak, hanem inkább az, ahol akár több perc is csak a konfigolással fog eltelni. A játékbeli változókat (például az időjárási elemeket) egy későbbi kiegészítőbe ígérték be, míg az éjszakák és nappalok változása már most is megoldott, hiszen ha sokáig autókázunk a pályákon, egy idő után ránkesteledik.

Az igazi móka azonban, ahogy erről korábban is szó volt már, az online játékban rejtezik, amelyhez pedig szintén készülgetnek már a kiegészítők, ahogy ezt a RaceCast személyében is láthatjuk. Ezt a hivatalos oldalról érhetjük el (racecast.rfactor.net), itt pedig a webes felületen is nyomon követhetjük, melyik szerveren hány emberke versenyez éppen.

Aki az egyjátékos módért rajong, ne várjon sokat az rFactortól, ugyanis nem az AI az erőssége a programnak, és így ez a mód nem is jelent nagy kihívást, a komoly fizika és szigorú szabályok, valamint a bonyolultnak tűnő kezelőfelület pedig csak még jobban elveszi a játékra vágyók kedvét. Aki a multiplayerre vágyik, illetve szeretne végre a kezei közé kaparintani egy vérbeli szimulátort ezekben az ínséges időkben, annak érdemes beruháznia az rFactorba.

Mivel a hivatalos oldal nem éppen túl informatív, így eme cikk főként azt a célt szolgálja, hogy az érdeklődést felkeltse a virtuális gyorshajtók körében, és ehhez kapcsolódóan tudom ajánlani a HSW oldalt is (hsw.hu), ahol a játékkal kapcsolatos friss híreket, MOD-okat és egyéb kiegészítőket magyar felületen keresztül érhetitek el.

A játék hivatalos oldalát a *www.rfactor.net*-en találhatjátok meg, ahonnan le lehet tölteni a programot, és az online fizetést is elintézhetitek.

A cikkhez nyújtott segítségért külön köszönet Toya barátomnak!

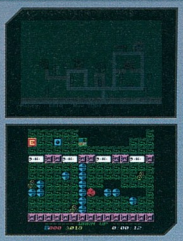
Chilly
chilly@pc.games.hu

RETRO GAMES

Köszöntünk mindenkit új/régi rovatunk indulása alkalmából. Egyre jobban mozgatja a játékvilágot a retró, itt az ideje, hogy minden számban áldozzunk egy kicsit ennek a témának. Ha hozzá szeretnél szólni a rovathoz, vagy netalántán segíteni szeretnél nekünk, akkor ragadj billentyűzetet és keress meg bennünket a **retro@pc.games.hu** címen!

OLDIES NEWS

Kalandjátékosok figyelem!
A Retro Soft jól bevásárolt mostanában licenszekből, hiszen szerződést kötöttek Scott Adams-szel több nagy C64-es kalandjáték licenszjogára, de a csomagban benne van az első, 1978-ban megjelent kereskedelmi játék joga is, mely az Adventureland volt Apple II-n. Scott nevéhez fűződnek olyan nagy nevek, mint a Pirate Adventure, a Voodoo Castle, vagy éppenséggel a Ghost Town. Szóval nyomul a Retro Soft…

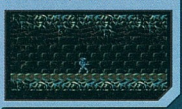


Új megjelenések, méghozzá hegyekben
Nem sok mindent tudunk elmondani a most bejelentett új Crono-Soft játékokról, így inkább beszéljenek a képek (sorrendben: Fun Park/Amstrad, MTV/Spectrum, Stronghold/Spectrum, Supaplex / Spectrum, Lunar Blitz/Vic 20).

Véget ért a show
A 2005-ös év legnagyobb retro show-ja zajlott le Angliában augusztus 13-án. A rekord számú látogatót rekord mennyiségű kiállított retro hardver és szoftver fogadta. Több híresség is ellátogatott a show-ra a nagy nevek közül. Info: *www.cgeuk.com*

'S.E.U.C.K 2' aka Shoot Em Up Construction Kit 2
A remek SEUCK első része talán a C64 egyik legismertebb felhasználói programja volt. A folytatást a Sensible berkein belül tervezték megjelentetni, de sohasem jutottak el működőképes verzióig. A tervekben vízszintes finom scroll, grafikus könyvtár, szuper fegyverlehetőségek, kibővített szerkesztési lehetőségek és bővített hangkezelés szerepelt volna. Kár érte…

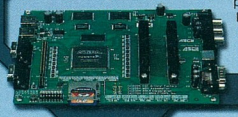
Scorpion
A sikeres Turrican I és II sokaknak szemet szúrt, többek között a The Digital Brain csapatnak is, akik egy az egyben fogták a második rész grafikáját, és kicsit átrajzolva elkezdték készíteni saját klónjukat Scorpion néven. Azonban a lopott grafika mellé nem sikerült sok mindent hozzátenni, elkészültek az első pályatervek, azonban ezek nagy része teljesíthetetlen volt. Túl nagyok és bonyolultak voltak a pályák, ráadásul új fegyvereket is terveztek a játékban, melyek sohasem lettek beépítve. Ha elkészül, kétségtelenül egy erős Turrican klón lett volna, azonban 1995-ben a fejlesztési átvevő Cherry Szoftver érthető okokból lefújta a projectet. DVD-mellékletünkön két preview is helyet kapott a játékból, melyet C64 emulátor alatt meg tudtok nézni.



RETRO RIP

HARDWARE TEST

MSX
Ott hagytuk abba a múltkor, hogy a Microsoft kiugrott az éppen csak cseperedő MSX-szabvány alól, jól megbolygatva a fejlesztés további irányait. A MSX2 még semmiképp nem érte el a csúcspontját, de máris olyan nagy játékok születnek rá, mint a Metal Gear, vagy a Vampire Killer. A Konami és még több cég nagyon keményen nyomja a szoftvereket, de csak Japánban. Nyugaton hihetetlen gyenge a felhozatal programban, egy kevés konverzióval kénytelenek beérni a főleg a Philips gépeit használó európaiak. A felhasználók persze már az MSX3 eljövetelét várják, mivel 1988-at írunk, amikor is már több éve kapható például az első Amiga gép. Az MSX project irányítása az eddig is zászlóshajóként funkcionáló ASCII kezébe kerül, ők próbálják meg pofozgatni a dolgot, tegyük hozzá, kevés sikerrel. Első lépésként megjelenik az MSX2+, amely ugyan pár dologban fejlődést mutat, de az igazi áttörést nem hozza el. Fejlesztik a zenei képességét a gépnek (9 csatorna), új képernyőmódok, több szín (19000) és hardveres finom scroll teszi élvezhetőbbé a játékokat. De játékok nincsenek. A hardvergyártók (kizárólag a Sony, a Panasonic és a Sanyo gyárt MSX2+ gépet) mellett a szoftveresek sem erőlködnek a gép felfuttatásában. Megjelenik pár exkluzív játék (pl. a F-1 Spirit 3D Special a Konamitól), de alapvetően haldoklik a szabvány, ez nyilvánvaló. Az MSX2+ gépek szabvány PAL RGB jelet is produkálnak, ami nagyban segítené az európai terjeszkedést, már feltéve persze, ha nem késett volna el ezzel jócskán az ASCII. Közben elszaladt az idő is, 1991-et írunk, egy utolsó próbálkozásképpen bejelentik a MSX Turbo R-t. Mindössze a végletekig kitartó Panasonic gyártja a gépet (FS A1 ST), melyben megdöbbentő módon még mindig egy Z80A muzsikál, igaz, kiegészítve egy 16 bites R800-as RISC processzorral. A felhasználó váltogathatta ennél a gépnél, hogy melyik processzort használta. Ezen kívül igazából csak a hanghoz nyúltak hozzá a készítők, 22 kHz-re emelték az addigi 15 kHz-es értéket. Azért ez egy kicsit kevésnek bizonyult a túléléshez, a Panasonic egy év után, 1992-ben leállította a gyártást és ezzel egy időben bejelentette saját konzol gépét, a 3DO-t. A történet itt ért volna véget, ha nem lenne manapság nagy retro őrület, ugyanis a Bazix nevezetű cég elkészítette az MSX1 standard klónját egy chipbe építve. Úgy látszik sikerült megállapodni az ASCII-vel és a Microsofttal is a jogokat illetően. A termék piacképes állapotban van, előrendelést is vettek fel már rá egészen a mai napig, amikor is az ASCII bejelentette, hogy nem érték el az előrendelések az előirányzott 5000 db-os limitet, ezért kihátrál a projectből. Mindenesetre kérdéses a további menet, de talán nem kellene 189 fontos áron kínálni egy ilyen retró gépet…



SOFTWARE TEST

Lemmings

1988-ban alakult egy fejlesztőcsapat, mely a DMA Design nevet vette fel. A csapat első munkája, a Menace is sejtetett már valamit a fiúk elhivatottságáról, de az igazi nagy meglepetést az 1990-ben megjelent Lemmings jelentette, mely egy pillanat alatt a csúcsra járatta a team szekerét. Pedig az ötlet nagyon egyszerű volt (mint általában a zseniális játékoknál), hiszen mindössze egy rakat bohókás, zöld hajú lemminget kellett megmentenünk az alapjáték 120 pályáján. A kis bohókás állatkáknak egyesével tudtunk feladatokat adni, de csak meghatározott „mennyiségű" parancs állt a rendelkezésünkre. Akadt itt ásás, megállítás, ejtőernyőzés, szóval nem kell túl bonyolult dolgokra gondolni. A pályákra folyamatosan és megállíthatatlanul érkező szereplők persze csak jobbrabalra tudtak menni, egészen addig, amíg nem ütköztek akadályba. A pályatervezés és a grafika a legjobb volt abban az időben, így nem is csoda, hogy pillanatok alatt sikeres lett a játék, minden fontosabb 8-, 16- és 32 bites számítógépre és konzolra portolták. Persze itt nem is állt meg a történet, hiszen a mai napig 38 különböző folytatás és port készült ebből a remek játékból. A „mai napig" pedig tényleg nem túlzás, hiszen a napokban jelenik meg a mobiltelefonos verziója a Lemmings-nek! Mindenesetre aki játszott a játékkal, az tudja, hogy a sikert igenis megérdemli a játék, hiszen egyedülálló hangulata és nagyon „komplett" kivitelezése kiemelte ezt a programot a többi játék közül. Mondjuk a csapat az igényes munkák iránti elhivatottságát a mai napig megtartotta, hiszen a 2002-es névváltás óta Rockstar North néven tevékenykednek, mely bizonyára ismerős lehet a GTA sorozatból. Lám miből is lesz a cserebogár…

FACTS

- Az 1985-ben megjelent Bomberman játék 1991-ben érte le Európát a UBI Soft gondozásában, de már Dynablaster néven, ami csúfos bukáshoz vezetett, mert mindenki egy klónnak hitte a programot. A második rész már Bomberman II néven debütált Európában is…

- Az Atari Lynx sprite rendszere 30-szor gyorsabb az Amigában található megoldásnál, pedig ugyanaz a csapat készítette mindkettőt.
- A Mega Drive-ra rácuppanó Sega 32X kiegészítés köszönhetően a két 32 bites RISC processzorának és az 512Kbyte memóriának 40-szeres sebességnövekedést tudott felmutatni a sima Mega Drive-hoz képest, ami főleg a vektor orientáltságú játékoknál jelentkezett.
- Az Atari Lynxhez készített napárnyékoló kiegészítést az első Öbölháború katonáinak köszönhetik a játékosok, akik írtak az Atarinak, hogy a sivatagi napfényben igen nehezen lehet játszani a géppel.
- A NES tartalmazott egy 10NES nevezetű védelmi eljárást, mely meggátolta, hogy nem akkreditált fejlesztők is készíthessenek játékokat a gépre. Persze a rendszert feltörték (méghozzá az ATARI!) és nem kis számban jelentek meg a szürke fejlesztésű játékok, köztük a híres Tetris is.
- A játéktermekben található gépek mind a JAMMA standard alapján készültek, mely rövidítés a Japanese Amusement Machine Manufacturers Association nevet takarja.
- Az 1982-ben megjelent Vectrex konzol a mai napig a gyűjtők becses darabja. A gépen speciális vektorgrafikus játékok futottak, méghozzá monokrómban. A színeket a játékokhoz mellékelt előfóliák segítségével lehetett élvezni.

HARDWARE REMAKE

Generation NEX

Ahogy az várható volt, a fellendülő retró piac előbb-utóbb nem csak a beépített játékos „joystick" megoldásokat termeli, ki hanem a komolyabb, cserélhető-játékos fejlesztéseket is. Persze a történet akkor válik érdekessé, ha nem az egykori anyacég, hanem egy másik cég dobja piacra ezt a terméket. Pontosan ez játszódik le most, hiszen a Generation NEX gyakorlatilag egy NES klón (még a kinézete is hajaz rá), de tudásában tökéletesen ismeri a NES minden csínját-bínját. A gép ugyanúgy cartos megoldással dolgozik, megeszi az összes formátumú NES kártyát, valamint a Famicon játékokat is. Persze ha beletekintünk a belsejébe, akkor egy darab Nintendo feliratú címke sem villan a szemünkbe, a copyrightos részek teljes átírásával készítették el terméküket a huncut bácsik. A kérdés csupán csak annyi lesz, hogy mindehhez mit szól a Nintendo, de egyelőre úgy látszik, nem tud ellene semmit tenni, hiszen már 3 hónapja árulják a kütyüt az USA-ban. A fejlesztők FAQ-ja szerint van néhány játék, amely rakoncátlankodik, de ez a jócskán több ezres választékból elhanyagolhatónak tekinthető.

Atari Flashback 2.0

Említés szintjén foglalkoztunk már az Atari második próbálkozásáról, most tekintsünk egy kicsit bele a dobozba. A klasszikus „woodgrain" Atari 2600-as ketyere ezúttal a cég első igazán sikeres videojátékának alakját vette fel, a hozzá passzoló kis idétlen kontrollerekkel. Ha ennek nem is annyira fognak örülni a retró fanok, az bizonyára megdobogtatja majd a szíveket, hogy ez a gép az eredeti 2600-as hardver pontos mása, így ellentétben a Flashback 1-gyel ahol is emuláció volt az egész, itt gond nélkül használhatjuk a 2600-as játékainkat, vagy éppenséggel a homebrew alkotásokat. A játékok száma is növekedett a masinában, hiszen itt már 40 alkotás került be a kalapba, elég vegyes szórásban, de azért akadnak nagy nevek is a csomagban (Centipede, River Raid, Lunar Lander, Thrust…). Kíváncsian várjuk a folytatást, a nagyközönség valószínűleg az Atari Jaguár újragyártása mellett tenné le a voksot, de arra még várnunk kell egy kicsit.

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Nvidia driver probléma

Hi!

Az lenne a kérdésem, hogy a ForceWare 77.72-es NVidia dirverben hol lehet beállítani azt, hogy milyen felbontáson a kártya milyen képfrissítést használjon? A 60-as szériában volt egy olyan menüpont a Megjelenítés tulajdonságai / Beállítások / Speciális / GeForce.. fül alatt, hogy Képernyő frissítési értékeinek felülbírálása. Itt szépen be tudta állítani az ember hogy milyen felbontáson hány Hz-en „villogjon" a monitor, és nem folyt ki a szeme. :-) Ez a legújabb ForceWare-ekből eltűnt? Igencsak kellemetlen hogy azokban a teljesképernyős alkalmazásokban amik nem az asztal felbontásán futnak a frissítés legtöbbször visszaáll 60 Hz-re.

Előre is kösz a segítséget! Jó az újság!

Hercooles

Szia!

Én sem találtam ilyesmit, bár van egy pont (a legalsó), ahol be lehet neki állítani a frissítési frekvenciát, de ez valóban nem felülbírálás. Az igazság az, hogy ezt a pontot régen, még a Detonator idejében (43-as verzió közelében) csak a GTA3 esetében használtam, aztán egy idő után már ezt a stuffot sem érdekelte, mit állítottam be itt. Viszont. Épp a GTA3 esetében találtam egy másik megoldást, amely minden olyan alkalmazás esetében jó, ami DirectX-et használ:

- A Run (Futtatás) ablakba írd be: dxdiag
- Itt az utolsó fülön (angolban: More Help) van pár gomb, a legalsó az Override, ezt megnyomva válaszd ki az alsó rádiógombot, és írd be a megfelelő értéket (pl. 85), okézd le.

Nálam csak így sikerült a GTA-sorozatot meggyőznöm a frekiről, viszont azóta gondom nincs...

Hajrá,]{redenc

Project IGI - kódok

Sziasztok!
A Project IGI-hez szeretnék kódokat kérni.
Előre is köszi:

Péter

Hello Péter!
A főmenüben pötyögd be, hogy „nada", majd a játék közben a következő kódokat tudod aktiválni:

ewww - minden ellenfelet megöl
allgod - Isten-mód
easy - könnyebb dolgod lesz
allammo - örök lőszer

Kódokkal talán nem olyan élvezetes a játék, de azért jó szórakozást hozzá!

Üdv: Callisto

A NYEREMÉNYJÁTÉKOK NYERTESEI PC.GAMES 2005/05

KÉPKITALÁLÓ:
Simon Szilárd, Bp.
Kassai János, Pécs

FANTASTIC FOUR:
Major Márk, Monor
Szolnoki Péter, Csongrád

ROLLER COASTER TYCOON:
Neufeld Dávid, Pécel
Szoták Dávid, Nyíregyháza
Kiss Alex, Bp.

JUICED:
Kulcsár Tamás, Bp.
Dávid István, Veszprém

CODENAME PANZERS:
Tiboro Attila Tiszaújváros
Simó Szabolcs, Bp.
Kékesi Dávid, Mátészalka

THE BARD'S TALE:
Tóth Zsuzsanna Győr
Tóth Tibor, Paks

BATTLEFIELD 2:
Párdi Mihály Kunhegyes
Hamar András, Páty
Kozák Zsolt, Szeged

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiteket postán küldjük el.

The Fifth Disciple

Hello!!!!

Tomi vagyok, és elakadtam a The Fifth Disciples -ben. A PC.Games 2004 szeptemberi számában, van egy végigjátszás leírva, és elakadtam Moharnban. Áll itt egy olyan rész, hogy az egyetemnél kell 1 négyes illúziót dobni az egyetem udvarára. Ez a kérdésem. Hogy lehet megszerezni az illúziót. Mert nem találtam semmit és senkit aki ismertette volna a játékban velem ezt a varázslatot. Ha segítenétek akkor azt nagyon megköszönném.

HELLO!!!!

ui.: Baromira tetszik a Pc.games sorozat. Csak így tovább!!!

Szia Tomi!

Az Illúzió mágiát Skeldal tornyában találod, abban a szobában, ahol a vámpírcsaj van, lásd: *„Beszélj kétszer a csajjal, vegyél fel egy kis cölöpöt, és a szablyádal faragd hegyesre. Olvasd el a könyvet, majd pakold ki a könyvszekrényt, tanuld meg az új mágiákat."* No, az egyik új mágia az Illúzió.

Hajrá,]{redenc

Shade: Wrath of Angels

Szia

Nekem egy olyan problémám lenne, hogy a Shade: Wrath of Angels c. játékban elakadtam a „Descent to darkness" pályán. Az igazság az, hogy angolul csak konyhanyelven (sem) tudok, így nekem minden egyes pálya új kihívás!:) A cserebogarak (vagy mik) kiírtásáig szépen eljutok már, de onnan nem tudok továbblépni. asszem vmi kijáratot kell keresni, de a második nap után feladtam...Ez az a pálya, amikor vmi hatalmas csontváz van egy barlangszerűség közepén, egy ideig élő cserebogárral megspékelve, plussz hatalmas kőszobrok itt, és a barlangon kívül is, ahol még négy cserebogár várt. Az elején beszélt hozzám a „jó tündér", nos asszem, ő mondott olyan dolgot, ami segíthetne. De nem beszélni jól a angolt, így nem értettem...
Remélem érthetően írtam le a pályát, és a problémát is, és ha tudsz segíteni, azt nagyon megköszönném.
Szóval a kérdésem: Innen hogyan tovább?

Előre is köszönöm:

malo

Szia malo!
Be kell állni a csontváz közepére, és egy telekinézis varázslatot kell alkalmazni, ugyanis van egy oda nem illő kődarab a bal falon. A mágia hatására a kődarab eltűnik, s a húlt helyén az út szabaddá válik.
Jó játékot, remélem segítettem!

Üdv, babbit

Grand Theft Auto 3

Hello!

Elakadtam a GTA3-ban. Egy olyan küldetést kell csinálni, hogy 16 autót kell elvinni egy garázsba. 15 már megvan, már csak a BF-INJECTION nevezetű autó hiányzik. Légy szíves írjátok meg, hogy melyik az az autó és, hogy hol találom meg.

Előre is köszi, és várom a válaszotokat.

Üdv: TIBI

Szia Tibi!
Idézet a gondozásunkban megjelent GTA-könyvből:
„BF Injection
Ez az a buggy, melyet Joey szerelt annak idején a műhelyben. Egyetlen helyen bukkan fel: Portland Hepburn Heights negyedében, abban a parkban, ahol El Burro telefonjait kapod, Misty bérháza előtt, este hét és éjfél között, de csak miután teljesítetted Asuka első küldetését (Sayonara Salvatore)."

Hajrá,]{redenc

Teljes játék / Ttrial verzió
A Game with a Kitty / Abe's Amazing Adventures / AS03 The Last Fighter / Aurikon / B.A.L.L.O / Donkey Kong Island 2 / Fly or die Free / Gravity Strike / Gunroar / Katey's Quest / Mystic Balloon / Notrium / Phaelax Breakout / Planet of Cartmans 2 / Pulsoid / Race Walking 3D / Sabienchen / SolGlider / Star Ball / Star Trek The Neutral Zone / The Blue Mango Quest / The Great Mahjong / The Griffon Legend / The Snowball Fighter / The Will 2 The Castle / TORCS / Tower / Tower of GOO! / Wazzal

Demo
Bet On Soldier: Blood Sport / Starship Troopers / Geneforge 3 / Myst 5 / Axiomatic / Fifa 06 / Heroes of Pacific / Age of Empires 3 / Blitzkrieg 2 / Rome Total War - Barbarian Invasion

Shareware
Alien Outbreak 2 / Arkanoid Unlimited Levels / BattleFleet Pacific War / Classic Game Collection / Crystal Path / Domino Dash / Fiber Twig 2 / Fitznik / Flying Doughman 1.5 / Four Empires / Hamsterball / Invadazoid / Outpost Kaloki / Ping Ball / Professor Fizzwizzle / Stardock Reaktor / Super Tummy Bubble! / Supernova Galactic Wars / The Goobs / Traffic Jam Extreme / Trials of Werlin / Tribal Trouble / Water Bugs

Magyarítás
Star Wars: Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords / Kao the Kangaroo 2 / Advent Rising / SW: Republic Commando / Return to Mysterious Island

MOD
Battlefield 2 levels / Doom 3 - Lost Marines / Fallout 2 - Wasteland Merc 2 / Far Cry - Vehicle pack 1 / HL2 - Battlegrounds 2 / HL2 - Dodgeball / HL2 - Hight resolution character skin pack / HL2 - Neoforts / HL2 - Plan of Attack / Neverwinter Nights - Eye of Beholder / Q3 - source / Q3 - Team Rocket Extreme / Q3 - Tremulous / UT 2004 - Warhammer 40000 / Warcraft 3 levels

Patch
Dungeon Siege 2.1 / Settlers V 1.05 / Pirates 1.0.2.0

Játszd újra
BattleWorms / Berzerk 2005 / Goody / Jet Set Willy II / JetPac JetPac 2003 / Lunar Lander 7k / Moley Christmas / Monty on the Run / More Cannon Fodder / NIkki Nitro / oSwBallz 2 / Phoenix / Psycho Boy 3D / Robotragedy / Space Skramble / Squim / Stompy / Stuntcar Racer / Super Stardust 3D / The Tale of Lynx / Yar's Revenge

Így készült
Black & White 2 videó csomag / Spartan videó csomag / Carmack előadás / Fear / Brothers in Arms: Earned in Blood / Dark Messiah of Might and Magic / Black Buccaneer

Extra
Acid Xpress / Alibre Design Xpress / képmutató / képernyővédők / hátterek / PC.GAMES game / Amiglobe / Bookwormz / ChainMesh / Cheatbook / Crossword Author / Gravity Simulation / Panzers Phase Two / Terrain View / kapcsolódó / így készült / magyarosítások / webkit-ek

Video
Brothers in Arms: Earned in Blood / Conflict Global Terror / El Matador / Godfather / Gun / Dark Messiah of Might and Magic / Elveon / Quake 4 / Rainbow Six: Lockdown SW: Battlefront 2 / Condemned / Harry Potter Goblet of Fire / Fifa 2006 / MotoGP 3 / NHL 2006 / Test Drive Unlimited / Ceasar IV / Dawn of Fantasy / Spellforce 2 / Few good G-Men / Battlefield Vietnam - The Fallen One

Utility
3D World Map / A4Desk / Ac Browser Plus / Active Solid / Arles Image Web Page Creator / AutoHotkey / DVD Cover Searcher Pro / Eyecopia / Flash Video Studio / KoolMoves / M8 Multi Clipboard / Media convert / PDFill Form Filler / Photo2VCD Studio / ScreenSmart Screen Capture / Starfield Simulator / Stellar Phoenix NTFS / Streaming Audio Studio / TextAloud / Torrent Searcher / WinPatrol

Trainer - Savegame
Act Of War Direct Action / Air Hockey 3D / Area 51 / BARDS TALE PLUS / BARDS TALE / Bloodrayne 2 / Brothers in Arms Road to Hill 30 / Bubble Ice Age / Cabelas Big Game Hunter 2006 / Charlie And The Chocolate Factory / Cold Fear / Constantine / Cops2170 / Country Justice Revenge Of The Rednecks / Divogames AirStrike II / Doom 3 Resurrection of Evil / Driv3r / Dungeon Siege II / Emergency 3 / Fantastic 4 / Gotcha Grand Theft Auto San Andreas HELLFORCES / House Of The Dead 3 / Juiced / Kao the Kangaroo 2 / Lego Star Wars / Metal Heart Replicants Rampage / Midnight Club 2 / Moto GP 3 / Nanosaur 2 The Hatchling / Need for Speed Underground 2 / Project Snowblind / Rising Kingdoms / Robots / Rollercoaster Tycoon 3 Soaked / Scrapland / Silent Hunter 3 / Splinter Cell Chaos Theory / Squad Battles Eagles Strike / Squad Battles Korean War / Squad Battles Korean War / Squad Battles Pacific War / Star wars republic commando / Star Wolves / Street Racing Syndicate / Stronghold 2 / The Bards Tale / The Settlers Heritage of Kings Expansion Disc / The Sims 2 University / The Bards Tale / The Settlers Heritage of Kings / Will Of Steel / YETISPORTS ARCTIC ADVENTURES

DRIVER
5-8_xp-2k_dd_ccc_wdm_enu_25203 / nvidia_xp_drivers_v7777_whql

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásos engedélyével lehetséges!

A DVD a PC.GAMES térítésmentes melléklete, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

Észrevételeket, javaslatokat a melléklettel kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

2005 GAME PRESS Kft.

PC.GAMES DVD 2005/6

TELJES JÁTÉK: GANGLAND

EXKLUZÍV

BONUSZ TELJES JÁTÉK - THE BATTLE FOR WESNOTH
BATTLEFIELD VIETNAM FANFILM - THE FALLEN ONE
SIMS 2 SZAPPANOPERA - AZ ELSŐ KÉT RÉSZ A DVD-N
MOD - EYE OF BEHOLDER (NEVERWINTER), PLAN OF ATTACK (HL2)

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Olá, olvasók!

E havi virtuális találkozónk érdekessége, hogy önként vállalt 800 km-es zarándoklatom miatt smsben írok nektek. *(Épp ideje volt, hátha megkomolyodik egy kicsit - Bear)* Ezért kicsit talán szétszórtabb lesz még a megszokottnál is (ha egyáltalán ez lehetséges). De nézzétek el most ezt nekem, mert egész nap a hátizsákom nyomta a hátam (hacsak a sajátom nyomta volna, de besegítettem még másnak is vinni...) *(Biztos lány volt... - Bear)* most pedig egy túltelített zarándokszálláson kucorgok, 74 sorstársammal együtt. Na de nem fáradtam benneteket felesleges részletekkel, jöjjön inkább egy kis tömjénezés, a változatosság kedvéért nem a sajátom, hanem Ülőbikáé...

Igen tisztelt Sir Thelen!

Érdekes hogy az előző számban egy levél se volt, csak amit te alkottál.
A fórumon felkapta a hír, hogy ha érkezik elég levél, akkor 2 oldal lesz a levelezés. Nos igen ilyeneket is meg lehet tudni, ezért a kis csapatunk helyett többen is feljöhetnének (te is!). Nos, levelem témája az mcsabee és Ülőbika Fan Klub. Már 9 tagja van és lenne egy kérésem: szponzorálnád-e a klubomat, mint Sir Thelen Társasjáték és egyéb Kiegészítő Gyártó Vállalat. Ezt az ötletet a társasjáték vetette fel bennem, mert ha már úgyis menedzser vagy lehetnél szponzor is :) . Ha valaki jelentkezne a klubba megteheti az ulobikaklub@freemail.hu címen (akár te is).

Üdvözlettel:
Delete, mint Klubalapító

Hello! Már itt az elején meg kell védenem a mundér becsületét, a múltkori számban igenis rendes levelek voltak, és nem mindenféle félrevezető, elterelő, saját magam által magamnak írt levelek. Talán előtte. De akkor se. Ez rosszindulatú pletyka, amely minden alapot nélkülöz. Ilyen gonosz pletykák mindig az interneten ütik fel a fejüket, ugye ez is? Biztos azon a rosszhírű fórumon, ahol egy újság körül forognak a dolgok. Na ne higgyetek neki. Ez a fan club dolog érdekel. Az emberben van egyfajta alávetési ösztön. Na meg nem kevés tinilányos-rajongásos ösztön. Szóval biztos ezért van az Ülőbika FC is. Megtisztelő kérés ez a menedzserdolog, a társaságtok már úgyis elfelejtődött *(Dehogy is, most készül az összecsukható, vízhatlan verzió - Bear)*. Tessék, egy kis PR:

**Az Ülőbika Fan Club várja tagjait, rajongóit korra és nemre való tekintet nélkül (persze ez úgyse igaz, fogadni mernék, hogy Ülőbika leginkább már enyhe bajuszt viselő hölgyek jelentkezését várja, csőstül). Minden jelentkező automatikus felvételt nyer.
Mit nyújt a klub? Télen horgolás, kötögetés, sál-, pulóver-, sapkakészítés. (Sir Thelen PR menedzser által készített logóval díszítve.) Nyáron: tábor. A táborban a résztvevők elmélyülten megismerik Ülőbika múltját, jelenét és megpróbálják okkult módszerekkel kifürkészni jövőjét. *(És permanensen nem sikerül nekik... - Bear)*. Természetesen Ülőbika maga is megjelenik megfelelő előkészítés után. Találkozik a rajongókkal, autogramokat is ad. Egyébként a tábor igen hasonlít a méltán híres Krisssssz Rudolf táborra.**

Szeva Sir Thelen(ített)!

Na mivan nigga, merre vered manapság magadat a galaxis kifürkészhetetlen útjait kutatva, egy kis pluszmana pont után kutatván? A múltkor épp egy turista csoportot vezettem a Coruscanton, amikor egy csávó a semmiből leesett a hőn szeretett kancellárunk ablakából, majdnem ráesett az egyik turistára, pánik, mindenki eltűzött onnan én meg gyorsan visszaadtam a bizonyítványom, és elmentem nyaralni az Utapau-ra, mondom az úgyis félreesik meg minden, ki veszek egy szobát, legalább végignézem a Mátrix trilógiát gondoltam, meg játszok már egy kicsit a San Andreassal amit Bika küldött át a múltkor a teleporton. Na mondom két nap semmittevés után szétnézek meg napozok már egykicsit, itt úgyis mindig meleg van, erre kilépek az apartmanomból és nem egy nagy ocsmán 4 kezű droid szánguld el mellettem valami kerek vacakban, utána meg valami híres Jedi valami Bobi Van Kenobi vagy ki a csúcs siet, majdnem elütnek. Na ez már sok gondoltam, azért írok hogy gyere már értem ha ebben a Galaxisban járszaz cirkálóddal, és vigyél el már valami nyugisabb helyre, mert itt már mindenromokban, az uj ÚrBentley-m is tönkrevágták a szemetek. Remélem R456d456 elviszi az üzenetet, gyere:

Kecskefültépelődő

Szevasz testvér! A galaxisnak részemről bealkonyult, már Azeroth világán kél föl a nap *(Kizárt dolog, hogy ilyen szerencsénk lenne... - Bear)* De a manát lecserélte mannára, az ha nem is finomabb, de legalább zöld. És folyik. Talán. Vasár- és ünnepnapokon. Egyébként sose bíztam az ablakból kiugráló, lila neoncsővel hadonászó szuperhősökben, különösen, ha nem hordják kívül az alsógatyájukat. Akkor már a Pókember, az mégis csak hálót dobál. Bár az Utapun olyan meleg van, hogy még Ülőbika is maximum perzselt malac lehetne, és akkor már biztosan nem teleportálgatna ilyen önfeledten. Négykezű droidokkal még vészhelyzetben sem állok szóba, még akkor sem, ha a helyén van a szívük. Akkor különösen nem. A Jedi dologban képzavart látok. Bobi Van Kenobi mellé csak Darth Jockey-t tudnám elképzelni, ahogy Paméla hercegnőből gondolatszonda segítségével próbálja kiszedni South Fork Ranch titkos koordinátáit *(Huhhhh! Ha ezt Lucas hallaná... - Bear)*. Persze aztán Ellie Skywalker mindent megold, ÚrBentley ide vagy oda.

Egyébként ha a levélből, és az arra írott válaszból bárki, bármiféle értelmet ki tud hámozni, az jelentkezzen.

Nos, be kell vallanom ez a levelezés készült el eddig a leglassabban. Egy héttel ezelőtt kezdtem, pont, mikor elindultam otthonról és 210 km megtétele után, amit fűszerezett eső, szél, napsütés és a szerencsétlenebb éjszakán földön alvás most sikerült befejeznem. Mire legközelebb találkozunk, remélhetőleg hazaérek (ha egy hét 200 km, akkor majd csak lemegy a 4 hét alatt a 800 km). Addig sétáljatok sokat a friss levegőn!

Üdv: Sir Thelen

(Ha valakit ez az egész zarándoklat bővebben érdekel, akkor nézzen fel a fórumra *(NEM. Na jó, vicceltem... - Bear)*, mert ha útközben találok netet, akkor írok, na persze ez nem biztos.)

TUTI DVD-S PC.GAMES LELŐHELYEK

Vidéken:
Miskolc Szinvapark (Bajcsy Zs. 2-4.)
Nagykanizsa Kanizsa Plaza
Kaposvár Kaposvár Plaza
Szolnok Szolnok Plaza
Zalaegerszeg Zalaegerszeg Plaza
Debrecen Debrecen Plaza
Debrecen Cora City Press
Nyíregyháza Szegfű Plaza
Szeged Cora City Press
Budaörs Auchan City Press
Székesfehérvár Auchan City Press
Szombathely Fő tér 16. City Press
Veszprém Kossuth L. u. 1. City Press
Tatabánya Fő tér 20. City Press
Kecskemét Petőfi S.u. City Press
Eger Széchenyi u. 20. City Press
Dunaújváros Üzletház City Press
Győr Pálffy u. 2. City Press
Salgótarján Erzsébet tér 5. City Press
Dombóvár Hunyadi tér 15. City Press
Budakalász Cora
Fót Cora
Százhalombatta Piac tér
Pécs Jókai u. (Nagypostánál)
Békéscsaba Andrássy út 22.

Budapesten:
IX. Boráros tér metró aluljáró Relay
VII. Blaha L. tér metró aluljáró Relay
IX. Népliget metró aluljáró Relay
III. SÜBA Rákóczi u. 36.
XXII. Campona City Press
V. Ferenciek tere aluljáró Relay
III. Árpád híd metró aluljáró Relay
I.Déli Pu. metró aluljáró Relay
XIII. Nyugati metró aluljáró Relay
IV. Újpest Központ metró aluljáró Relay
XV. Pólus Center Tesconál City Press
X. Kőbánya-Kispest metró aluljáró Relay
XIV. Örs Vezér tér Árkád Üzletház aluljáró Relay

A LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB

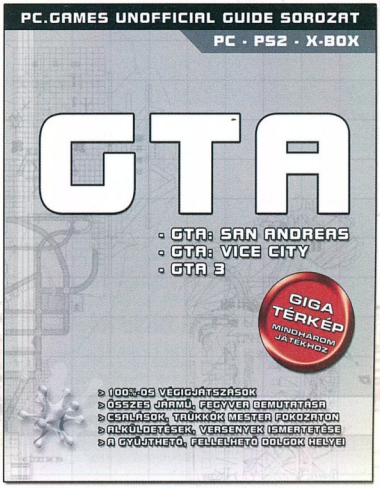
GTA3
100%-os végigjátszása, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetése (mentő, taxi, rendőr tűzoltó)
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Import/export garázs küldetései, az autók helyei
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Repülés a dodóval
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: Vice City
100%-os végigjátszása, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetése (mentő, taxi, rendőr tűzoltó)
Boltablakok leírása
Megvásárolható épületek és azok küldetései, térképpel
Ütőszákok leírása, ezek elérhetősége
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Versenyek (autó, motor helikopter) leírása
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: San Andreas
100%-os végigjátszása, benne:
Összes (167) küldetés részletes leírása,
Összes (70) unique jumps - avagy ugratás
Összes patkó (50) + térkép
Összes megszerezhető épület, + bónusz épület (37) + térkép
Összes hely, ahova graffitit kell fújni (100) + térkép
Összes osztrige (50) + térkép
Összes ketten játszható küldetés
Randi guide (6 csaj)
Összes jármű (210) részletes ismertetése, illetve a megtalálási helyük
Összes (17) speciális jármű, és megszerzésük módja
Mind a 25 versenysorozat részletes ismertetése
Összes jármű oktatás ismertetése
Összes olyan objektum, amit le kell fényképezni (50)
Összes csalás
Összes Easter Egg és trükk

EZ NEM HIÁNYOZHAT A TE POLCODRÓL SEM!

100+ OLDAL, A2-ES TÉRKÉPEK
SEHOL NEM OLVASOTT TRÜKKÖK!



RENDELD MEG MOST ÉS ZSEBELD BE
A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

MINDEN MEGRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA GTA MODOKKAL, KISEGÉSZÍTŐESZKÖZ

MEGRENDELHETŐ: 06-1-379-7999 vagy PC.GAMES 1325 Sp. Pf.: 318

A GTA, GTA3, GTA: VICE CITY, GTA: SAN ANDREAS NÉV ÉS AZ EHHEZ KAPCSOLÓDÓ JOGOK A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE BEJEGYZETT VÉDJEGYEI.

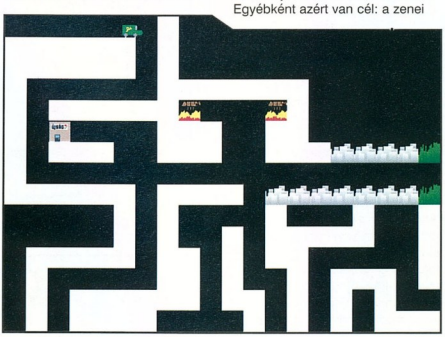
PC.GAME

A játék, ami tornádóként söpört végig a szerkesztőségen

Levelet hozott az e-postás, benne egy szívmelengető stuff, melyet Mattie nevű olvasónk ütött össze az előző számunk DVD-korongján heverésző programmal. Bár a címzett Sir Thelen volt, a tesztelésre a szerkesztőség legprofibbját kérték fel. Aztán végül hozzám jutott...

A játék küllemét az egykori szovjet nehézipar termékeire jellemző szigorú funkcionalitás jellemzi, melynek én, a régi idők kredence, őszintén örülök. Mióta papolom, hogy nem a külcsín, hanem a belbecs; nem attól jó egy parti sakk, hogy elefántcsont vagy jáde figurákkal játsszuk. Íme: semmi sallang, szolidan textúrázott háttér, melyből viszont élesen kiemelkedik a remekül felöltöztetett főhős, a postásautó. Élénk, postazöld (egyébként ilyen árnyalat a természetben nem létezik) ruha, rajta a sárga, messziről, kutyaszemmel is jól felismerhető embléma. Remek!

Mind emellé már csak plusz a környezeti objektumot jelképező, szintén kivehető PC.Games újság, és tetejébe koronát: csupasz nevű kollégám jellegzetes fejformája, névvel együtt, ha nehéz lenne az azonosítás. Már csak ezért érdemes nekiülni! Másért amúgy nem. Sztori az nincs, nyilván a fejlettebb verziókban majd be kell gyújteni a lapokat, vagy ilyesmi, de ne szőrözzünk ilyesmin, ne legyünk szőrös szívűek, sem szőrszálhasogatók, bánjunk szőrmentén a stuffal. Egyébként azért van cél: a zenei



anyag meghallgatása; mert ha valaki leül, és végig akar figyelni egy 3 perces számot, valami olyasmit óhajt tenni ezalatt, mely nem vonja el figyelmét az audio-élménytől. Hát ez arra tökéletes! Kis szépséghiba, hogy az említett hangzómatériát jogi problémák miatt le kellett hagynunk a DVD-ről, de így legalább a cucc olyasmivel büszkélkedhet, mivel kevesen: custom soundtrack! Csak másold be kedvenc számod a játék könyvtárába, és lehet tologatni a furgont. (Könyvítés végett - Mattie engedelmével - kicsit belenyúltam a stuffba: a játék saját könyvtárában a zene.mp3 fájlt keresi, ezt fogja lejátszani soundtrack gyanánt. Ajánlom például a Zorall bűnbanda Országúti randevú című felvételét. Gyilkos élmény!). Én mondom, GTA3-killer, és még a gyermeki lelkeket sem rombolja oktalan erőszakkal! Hát most őszintén: kell ennél több?!

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

JÁTÉKSZELVÉNYEK

BLITZKRIEG 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

DUNGEON SIEGE 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

FAHRENHEIT NYEREMÉNYJÁTÉK

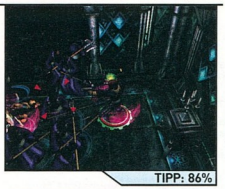
HEROES OF THE PACIFIC NYEREMÉNYJÁTÉK

INFO MEGJELENÉS: 2005. NOVEMBER 4.

PC.GAMES ELŐZETES

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

A Hack'n' Slash stílus szuperhősös játékba oltott változata, az X-Men Legends egészen kellemesre sikerült, jókor is jelent meg, így az Activision pénz számolásért felelős szakemberei elégedetten dörzsölhették tenyerüket az eladási adatok láttán. Mi nem tudtunk felhőtlenül velük örülni, hiszen a játék messze elkerülte a PC-ket, csupán a konzolosok tudták kiélvezni a mutánslét jó-, és kevésbé jó oldalait. A folytatást - a sikerre való tekintettel - pillanatok alatt fejleszteni kezdték, és szerencsére most már nem hanyagoltak el minket.



TIPP: 86%

Evil Dead Regeneration

Minden évben újabb divathullám söpör végig a fejlesztőkön/kiadókon, idén a zombis játékok kánaánja köszöntött be. A sok-sok készülő zombis játék közül elsőként megjelenő Evil Dead Regeneration az Evil Dead 2 című film történetét folytatja. Ez már önmagában is elég kellemesen hangzik, a filmet ugyanis a zombis filmek atyja, Sam Raimi rendezte, tehát az alapokkal biztosan nem lesz baj. A játék főhőse Ash, a mészárlás egyedüli túlélője, akit - mivel minden társa meghalt - gyilkossággal vádolnak, és beutalják Sunny Meadowsba, a bűnözőknek fenntartott ideggyógyászati intézménybe.

TIPP: 84%

Ultimate Spider-Man

Ha már a divatoknál tartunk, akkor érdemes egy pillantást vetni a következő számunk másik szuperhősös játékára. Bár nekem személy szerint furcsák ezek az alternatív szuperhős feldolgozások, - kicsit nehéz volt megemésztenem például, hogy ebben a világban Spidy web designer - de a játék egészen jónak ígérkezik. Mindenképp dicséretes, hogy a cell shaded technikához hasonló 3D comic inking módszerrel sikerült képregényszerű grafikát összehozni, és így egyéni hangulatot kölcsönözni a játéknak. Ráadásul nem csupán Spider-Man, de egyik legádázabb ellenfele, Venom is választható karakter lesz.

TIPP: 88%

INFO GÉPIGÉNY: P III 500 MHZ, 128 MB RAM, DIRECTX 9 KOMPATIBILIS VGA, 500 MB HDD

A következő teljes játékunk igazán frissnek mondható, még nem telt el egy év sem a megjelenése óta. Külön öröm, hogy eddig aránylag elhanyagolt kategória képviselőjét nyújthatjuk át az olvasóknak.

A Strike Fighters: Gold ugyanis egy igazán sokrétű szimulátor program, amelyben többek között kipróbálhatjuk minden idők legsokoldalúbb repülőgépét, amely az igen hangzatos McDonnell Douglas F-4 Phantom II névre hallgat. A játék alapvetően hagyományos repülő szimulátor, a játékosnak át kell vennie egy vadászgép irányítását, részt kell vennie sodró lendületű légi csatákban, és el kell pusztítania földi célpontokat. A program az 1960-as években játszódik, amikor a repülés technológia még nem volt igazán fejlett, de a fejlődés üteme már hihetetlenül felgyorsult. A játék során folyamatosan újabb és újabb fegyvereket, rakétákat, és egyéb technológiákat kap kézhez a játékos, köztük olyanokat is, amelyek a való életben végül a tervezőasztalon végezték. A játékban a legfontosabb a kitérő-, és támadó manőverek használatának lehető legmagasabb szintű elsajátítása.

A DVD mellékletre bonuszként további kisebb teljes játékok is felkerülnek!

STRIKE FIGHTERS: GOLD

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Gyöngy Viktor (Gyvi)
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
1041 Bp., Görgey u. 35.
Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

Megjelenik hathetente, ára 1198 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
12 db: 11.990 Ft, 6 db: 5.990 Ft (CD-vel)
12 db: 22.200 Ft, 6 db: 9.990 Ft (DVD-vel)

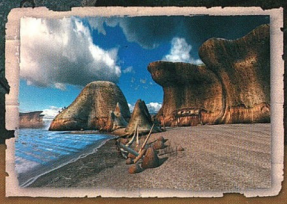
Montírozás és nyomás:
Gutenberg Kft.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

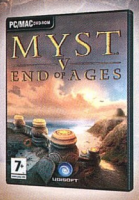
MYST V END OF AGES

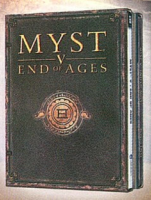
Az út vége innen kezdődik...

Minden idők legnagyobb kalandjátékának befejező része...



Limited Edition





7+ www.pegi.info

PC - MAC DVD ROM

automex MULTIMÉDIA

www.mystworlds.com

2005 *Szeptember*

CYAN WORLDS

UBISOFT

Myst® V: End of Ages ©2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Myst® is a registered trademark of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment.

A korszerű technika nem mindig jelent magas árat!

Gigabyte SLI-képes alaplapok

K8 Triton™ series

GA-K8N Pro-SLI NVIDIA nForce4 SLI Chipset

- AMD Athlon™64 környezet
- NVIDIA SLI Multi-GPU funkció
- Kétcsatornás DDR400 memóriavezérlő
- NVIDIA SATA 3Gb/s és RAID
- Gigabit Ethernet hálózati vezérlő
- NVIDIA ActiveArmor™ alapú tűzfal
- IEEE1394b FireWire csatoló
- 8 csatornás Audio

K8 Triton™ series

GA-K8N-SLI NVIDIA nForce4 SLI Chipset

- AMD Athlon™64 környezet
- NVIDIA SLI Multi-GPU funkció
- Kétcsatornás DDR400 memóriavezérlő
- NVIDIA SATA 3Gb/s és RAID
- Gigabit Ethernet hálózati vezérlő
- NVIDIA ActiveArmor™ alapú tűzfal
- 8 csatornás Audio

GV-NX66L128DP NVIDIA GeForce 6600 LE VPU

- NVIDIA GeForce 6600 LE VPU grafikus lapka
- PCI Express és 4 futószalag támogatás
- Microsoft DirectX 9.0C és OpenGL 1.5 támogatás
- 128MB DDR memória és128bit memória szervezés
- DVI-I / D-sub / TV-OUT csatlakozók
- HDTV funkció támogatás és HDTV kábel mellékelve
- GIGABYTE's Turbo Force Edition
- Egyedi Silent-Pipe tervezés

For more information, please call our distributors:

CO-RUN Export-Import Kft.
www.corun.hu
Tel.:+361-301-0600
Fax.:+361-301-0601

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
– Any overclocking is at user's risk. Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ **www.gigabyte.hu**

GIGABYTE™
TECHNOLOGY